STAR TREK®: THE NEXT GENERATION™

KLINGON HONOR GUARD™

MICROPROSE

STAR TREK THE NEXT GENERATION®

KLINGON HONOR GUARD™

SPIELANLEITUNG

Erste Auflage, September 1998

Inhaltsverzeichnis

Die Geschichte der Ehrengarde

'Avwl' batlh, die Ehrengarde, blickt auf eine lange und ruhmreiche Geschichte zurück. Nur aufgrund Deiner beeindruckenden Geschicklichkeit im Kampf und der Ehre Deines Hauses und Deiner Schule bist Du auserwählt worden, in diese Elitetruppe von Kriegern aufgenommen zu werden. Bevor Du Dein Training beginnst, solltest Du Dich mit der Geschichte der Organisation, der Du zu dienen wünschst, vertraut machen. So wie der Herrscher das Herz des Imperiums darstellt und die Verteidigungsstreitkräfte die Waffen in seiner Hand, so steht 'Avwl' batlh für seine Ehre. Deine erste Pflicht ist es, den Hohen Rat zu beschützen und dabei die Ehre der Garde wie Deine eigene und die Deines Hauses zu bewahren.

Zu Molors Zeiten

Die Geschichte der Ehrengarde beginnt vor vielen Generationen, noch vor den Anfängen des Imperiums. Damals herrschte der Tyrann Molor über Qo'nos und unterdrückte das klingonische Volk. Not und Verzweiflung waren groß. Die Krieger im Dienste Molors kannten keine Ehre. Sie plünderten das Land und mordeten Tausende.

Nicht alle damaligen Krieger standen hinter dem Tyrannen. Diejenigen, denen die Ehre wichtiger war als Macht und persönlicher Gewinn, bekämpften Molors Streitkräfte. Viele Lieder zeugen von den großen und ruhmreichen Schlachten. Diese tapferen Krieger halfen denen, die sich nicht selbst verteidigen konnten, sowohl gegen die Armeen des Tyrannen als auch gegen Räuberbanden, die das Land unsicher machten. Die größten und erfolgreichsten dieser Helden gehörten zu einer kleinen Bande namens *Ghop qul*, die Flammenhand.

Die Anführer von *Ghop qul* waren O'gat, Kollus und To'kar. Sie alle waren Meister der Kampfkunst und Krieger mit unbefleckter Ehre. Jeder von ihnen hatte im Laufe der Zeit seinen eigenen kraftvollen Kampfstil entwickelt. Ihre verschiedenen Stile ergänzten einander hervorragend, und in den Jahren von Molors Herrschaft verteidigten die drei Krieger zahllose Unschuldige. Ihre Kampagne war so erfolgreich, daß sie die Aufmerksamkeit Molors selbst erweckte, der einen hohen Preis auf ihren Kopf aussetzte.

Die drei wurden bald verraten. Molor erfuhr, wo sich ihr geheimes Versteck befand, und sendete fünfzig seiner stärksten Krieger gegen sie aus. Als O'gat, Kollus und To'kar die Mörderbande des Tyrannen gegen sich anrücken sahen, wichen sie dem Kampf nicht aus. Die drei Krieger schritten ihnen entgegen, um sich Molors Herausforderung zu stellen, und die Schlacht begann.

Der Klang von Stahl auf Stahl und die Schlachtrufe der Krieger drangen über die nahen Hügel bis in ein kleines Dorf. Den ganzen Tag lang und bis in die Nacht hinein lauschten die Dorfbewohner dem Kampflärm. Schließlich gingen bei Morgengrauen die Schreie in ein tiefes Schweigen über. Die Dorfbewohner sammelten sich und zogen über die Hügel, um den gefallenen Kriegern die letzte Ehre zu erweisen.

Als sie das Schlachtfeld erreichten, fanden sie nur drei Überlebende: O'gat, Kollus und To'kar. Trotz schwerer Wunden hatte *Ghop qul* den Sieg davongetragen.

Kahless

Nach diesem Tag wußten die drei Krieger, daß Molor nicht ruhen würde, bis sie alle tot waren. Sie verlegten ihr Lager in das Dorf und begannen, eine Kampagne gegen den Tyrannen zu planen.

Ein weiser junger Krieger namens Kahless zog zu dieser Zeit durch die gleiche Provinz und hörte Erzählungen von der großen Schlacht. Auch Kahless war ein Feind Molors. Er zog seit Monaten umher und hielt aufrüttelnde Reden in vielen Dörfern, rief das Volk zum Widerstand gegen den Tyrannen auf und sammelte eine kleine Armee. Kahless wanderte durch die halbe Provinz, um die *Ghop qul*-Krieger zu treffen.

Bei einigen Bechern Blutwein erzählte Kahless den Meisterkriegern von seinen Plänen, den Tyrannen Molor zu stürzen. Er teilte seine Weisheit mit ihnen, und seine Worte bewegten sie tief. Da sie die Ehre in seinem Herzen, das Feuer in seinem Blut und die Wahrheit in seinen Lehren sahen, schworen die drei Kahless und seiner Sache die Treue. O'gat, Kollus und To'kar taten kund, daß sie mit dem jungen Krieger reisen, ihn gegen die Streitkräfte Molors verteidigen würden und ihm helfen würden, das Wort von der Befreiung zu verbreiten.

Kahless lehnte ihr Angebot ab und sagte zu ihnen, *„Qo'noS roghvaH toy': jIH SuvwI'mey ghojmoH tlha'. tonSaw'raj ghojmoH. matay' molor mangghom'mey Qaw'lu"* („Es gibt einen größeren Dienst, den Ihr dem Volk von Qo'noS erweisen können. Bildet Krieger aus, mir zu folgen. Gebt Eure Kampfkünste weiter, und zusammen werden wir Molors Armeen besiegen!")

Die drei hielten dies für weise, und so trennten sich ihre Wege. Jeder sammelte einige vielversprechende Krieger um sich und gründete ein Trainingslager. Dort lehrten die Meister ihren eigenen Kampfstil, ihre Ideen und die Philosophie von Kahless. Mit der Zeit verbreitete sich die Kunde von diesen Lagern, und Krieger kamen aus ganz Qo'noS, um von den Meisterkriegern zu lernen.

Als Kahless zurückkehrte, hielten O'gat, Kollus und To'kar ihre Schüler für ihn bereit. Diese Armee von Kämpfern war durch seine Lehren geformt und durch die Krieger von *Ghop qul* geschult. Er war zufrieden mit ihnen. Kahless legte seinen Kampfpanzer an und ritt aus, um Molors Herrschaft ein Ende zu setzen. Die Drei ritten an seiner Seite, gefolgt von tausend Kriegern. Wo immer sie auf Molors Armeen trafen, vernichteten sie die Plünderer. Wo sich das Wort von ihrer Kampagne verbreitete, schöpfte das Volk von Qo'noS wieder Hoffnung.

Schließlich trafen Kahless' Krieger in einer ruhmreichen letzten Schlacht auf Molors Armee. Es war ein Kampf, der noch heute in vielen Liedern besungen wird. Als er vorbei und die Macht des Tyrannen gebrochen war, blickte Kahless lange über die leblosen Körper der Krieger. Plötzlich stieß er ein markerschütterndes Geheul aus, das die Morgenluft zerriß

„Eine Warnung an die Toten, daß klingonische Krieger auf dem Weg sind," sagte er und ritt davon, um Molor zu stellen.

So sammelte Kahless der Unvergeßliche seine Armee ehrenhafter, kampfgeschulter Krieger, unterwarf die Armeen Molors, schlug den Tyrannen selbst im Zweikampf und gründete das Imperium.

DuH vajpu' DuSaQmey

Als Kahless von seinem Sieg über Molor zurückkehrte, das erste Bat'leth noch blutig in seinen Händen, knieten O'gat, Kollus und To'kar vor ihm nieder. „Wir sind Deine Diener", sprachen die drei zusammen. „Was verlangst Du von uns, großer Kahless?"

Kahless, dessen Wunden noch frisch waren, sprach: „Steht auf, meine Freunde. Die Krieger von Qo'noS sollen sich nie wieder verneigen. Durch Eure Taten und die von anderen wie Euch ist ein neues Zeitalter angebrochen. Aus der Asche des alten Reiches wird ein neues Imperium geboren." Dann rief er den versammelten Kriegern zu: „Laßt keinen von Euch das Knie als Zeichen der Unterwerfung beugen. Steht vielmehr an meiner Seite, bereit, Qo'noS gegen alle zu verteidigen, die uns versklaven wollen!"

Die Drei blickten in das vernarbte Gesicht ihres Anführers und zogen ihre D'k tahg-Messer, das Symbol ihrer Ehre und Stärke als Krieger. Sie beugten sich kurz und legten nacheinander ihre D'k tahg zu Füßen Kahless' nieder, die glänzenden Spitzen nach außen gerichtet, so daß sie ein Kleeblatt formten. Zusammen richteten die Krieger sich wieder auf und hoben den rechten Arm über die Brust, schlugen mit der Faust gegen den Brustpanzer und ließen sie über dem Herzen ruhen. Wieder blickten sie ihrem Anführer in die Augen und sprachen nacheinander: „Mein Leben für Euch, meinen Herrn".

Einen Herzschlang lang herrschte Stille, während Kahless seinen Kriegern in die Augen sah, dann zog er langsam seinen eigenen D'k tahg, zeichnete mit seiner Klinge einen Kreis um die drei Messer im Staub und legte es dann in die Mitte des Klingendreiecks. Er erhob sich und erwiderte den Gruß: „Und mein Leben für das Eure".

So gelobten die drei Krieger Kahless ihr Leben und er ihnen das seinige. Von diesem Tag an würden sie und diejenigen, die sie ausbildeten, auf immer an Kahless' Seite stehen, bis sein Weg ihn schließlich nach Sto-Vo-Kor jenseits der Sterne führte.

Kahless bestimmte, daß jeder der *Ghop qul*-Meister zu seinem Trainingslager zurückkehren und dort eine offizielle Schule zur Ausbildung neuer Krieger gründen sollte. Dies sind die *Dun vajpu' DuSaQmey*, die Schulen der großen Krieger, und sie bestehen noch heute. Jede erwählt die vielversprechendsten jungen Klingonen an der Schwelle zum Erwachsensein aus und erzieht sie in der Philosophie des Kahless sowie in einem der drei Meisterkampfstile.

Die Krieger, die sich in diesen Schulen auszeichnen, rücken in höhere Ränge auf. Jedes Jahr wählen die Meister der drei Schulen die ehrenvollsten und engagiertesten Schüler aus den höchsten Rängen. Diesen wenigen, auserwählten Meisterkriegern wird die Ehre zuteil, für die Mitgliedschaft in '*Avwl' batlh*, der Ehrengarde, in Betracht gezogen zu werden.

Die Ehrengarde

Krieger aus dem gesamten Imperium bewerben sich um die Aufnahme in *Dun vajpu' DuSaQmey*. Die Besten der Besten dieser Schulen werden für den Dienst in '*Avwl*' batlh nominiert. Diese wenigen Auserwählten müssen einen harten Kurs aus Turnieren, philosophischen Debatten und körperlichen Aufgaben absolvieren, um zu beweisen, daß sie würdig sind, in die Klingonische Ehrengarde aufgenommen zu werden. Krieger, die diese Prüfung bestehen wollen, müssen über unvergleichliche Kampfkraft, Ausdauer und Ehre verfügen.

Die klingonische Lebensanschauung schätzt Stärke und Entscheidungswillen. Schwäche und Dummheit haben keinen Platz in den Hallen der Ehre, und die Erlangung eines höheren Rangs ist oft mit hohen Kosten verbunden. Die Machthabenden haben ihre Position normalerweise auf ehrenvollem Weg erlangt: indem sie ihren Vorgesetzten zum Zweikampf herausgefordert und besiegt haben. Einige Häuser haben jedoch ihre Macht durch Arglist und Attentate erlangt, also auf äußerst ehrlosem Weg. Da Kahless wußte, daß einige versuchen würden, sich auf diese Weise zum Herrscher

aufzuwerfen, formte er aus seinen treuen Kriegern eine Gruppe von Leibwachen, die er seine Ehrengarde nannte. Nach seinem Tod diente die Ehrengarde weiterhin dem jeweiligen Herrscher des Imperiums, beschützte den Kanzler und im Laufe der Zeit alle Mitglieder des Hohen Rats, die ihren Dienst akzeptierten.

Als Führer des Klingonischen Hohen Rats akzeptiert Gowron nur die besten, bewährten Krieger als seine Leibwachen. Der erste in Gowrons Abteilung der Ehrengarde ist Korek, der derzeitige Hohe Meister von *DuSaQ To'kar*, der Schule von To'kar. Korek überwacht alle Aktionen von Gowrons Garde, und der Kanzler vertraut ihm in allen Fragen der persönlichen Sicherheit.

In den letzten Monaten hat Korek ein zusätzliches Trainingsprogramm eingeführt, um die Kampfeskunst der Krieger der Ehrengarde zu vervollkommnen und ihre Bereitschaft aufrechtzuerhalten. Dieses fortgeschrittene Trainingsprogramm ergänzt das Training in *Dun vajpu' DuSaQmey*, indem es die Kampfeskunst, die philosophischen Grundlagen und die strategischen Fähigkeiten jedes Kriegers in simulierten Schlachten und taktischen Situationen übt. Alle Mitglieder der Ehrengarde führen diese Holodeckprogramme regelmäßig aus, von den kampfgeprüftesten Veteranen bis zu den blutigsten Anfängern. Jetzt bist Du an der Reihe.

Vorbereitung

Du kannst mit dem Training für die Ehrengarde erst beginnen, wenn Du die nötigen Programme installiert hast.

Technische Informationen

Damit ***Star Trek: The Next Generation Klingon Honor Guard*** funktioniert, muß Dein Computer folgende Bedingungen erfüllen:

- Der Prozessor muß ein Pentium MMX (oder kompatibel) oder besser sein. Wenn Du eine 3D-Beschleunigerkarte hast, kannst Du das Spiel mit einer Systemgeschwindigkeit von 166 MHz (Megahertz) oder höher spielen. Wenn nicht, brauchst Du einen Pentium II mit 233 MHz oder schneller.
- Du mußt mindestens 32 MB (Megabyte) RAM (Arbeitsspeicher) installiert haben. Für optimale Leistung empfehlen wir 64 MB RAM.
- Du mußt ein CD-ROM-Laufwerk mit mindestens vierfacher Geschwindigkeit (Quad Speed oder 4x) haben.
- Windows 95 (oder höher) muß installiert sein und auf Deinem Computer ausgeführt werden.
- Da das Installationsprogramm Teile von ***Klingon Honor Guard*** auf Deine Festplatte kopiert, mußt Du 250 MB freien Speicherplatz auf der Festplatte haben. Bei größeren Festplatten kann der Speicherplatzbedarf etwas höher sein. Während der Installation wird der benötigte und der vorhandene Speicherplatz angezeigt.
- Dein Computer muß für den Anzeigemodus True Color oder besser konfiguriert sein und eine Auflösung von mindestens 640 x 480 darstellen können.
- Wenn Du die 3D-Hardwarebeschleunigung nutzen willst, brauchst Du eine 3D-Beschleunigerkarte mit 3Dfx-Voodoo oder NEC PowerVR Chipsatz. (Wenn Du nicht sicher bist, welchen Chipsatz Deine Grafikkarte hat, sieh im Handbuch Deiner Grafikkarte nach.)
- An den Computer muß eine funktionierende Maus (oder ein Gerät, das die gleiche Funktion erfüllt) angeschlossen sein.
- Um die Musik und die Effekte hören zu können, mußt Du eine Soundkarte installiert haben, die mit Windows 95 kompatibel ist.

Wenn Du mit mehreren Kriegern kämpfen willst, benötigst Du *mindestens eines* der folgenden Geräte:

- Ein Windows-kompatibles Modem. Das Spiel sollte auf einem Modem mit weniger als 28.8 kps funktionieren, aber ein Modem mit 56.5 kps oder mehr wird empfohlen.
- Zugriff auf ein lokales Netzwerk (LAN), auf dem das TCP/IP-Protokoll ausgeführt wird.
- Zugriff zum Internet mit dem TCP/IP-Protokoll und einer Verbindung mit 28,8 kps (oder schneller).

Wenn Du glaubst, daß alle diese Elemente vorhanden sind, aber trotzdem beim Ausführen des Spiels Probleme hast, wende Dich bitte an die Kundenunterstützung von MicroProse.

Spielinstallation

Bevor Du ***Klingon Honor Guard*** spielen kannst, muß das Installationsprogramm einige Dateien auf die Festplatte kopieren. Folge diesen Anweisungen:

- Schalte den Computer ein.
- Öffne das CD-ROM-Laufwerk, lege die ***Klingon Honor Guard*-Installations**-CD ein, und schließe das Laufwerk.
- ***Klingon Honor Guard*** ist eine Windows 95-AutoPlay-CD-ROM. Das bedeutet, daß das Installationsprogramm automatisch gestartet wird, wenn Du die CD-ROM zum erstenmal in das Laufwerk einlegst.

Hinweis: Wenn aus irgendeinem Grund die Autoplay-Funktion nicht funktioniert, doppelklicke auf das Symbol „Arbeitsplatz", dann auf das CD-ROM-Laufwerk und schließlich auf die Datei „Setup.exe", um die Installation zu starten.

- Klicke auf die Schaltfläche **Weiter**, um die Lizenzvereinbarung zu akzeptieren und die Installation fortzusetzen.
- Du mußt nun zwei Entscheidungen treffen, bevor der Installationsvorgang beginnen kann.

  Zuerst mußt Du festlegen, welche Komponenten Du installieren willst. Um eine Komponente für die Installation auszuwählen, klicke auf das Kontrollkästchen neben der entsprechenden Komponente.
- Hinweis: Mit Ausnahme der **Editor-Dateien** werden sämtliche Komponenten für die Ausführung von ***Honor Guard*** benötigt. Der für Deine Auswahl benötigte Festplattenspeicher und der vorhandene Speicher auf dem ausgewählten Laufwerk werden unter der Komponentenliste angezeigt.
- ***Klingon Honor Guard*** kopiert nun die ausgewählten Dateien von der CD-ROM auf Deine Festplatte.
- Nachdem das Spiel selbst kopiert worden ist, überprüft ***Klingon Honor Guard***, ob Du über eine mit dem Spiel kompatible Version von Microsofts DirectX-Treibern verfügst. Sofern Du keine neuere Version von DirectX hast, installiert das Programm diese Treiber automatisch. Der dafür benötigte Speicherplatz ist in der Gesamtsumme enthalten, die bei der Auswahl der zu installierenden Dateien angezeigt wurde.

Wenn die Installation abgeschlossen ist, ist das Spiel spielbereit.

So spielst Du das Spiel:

- Vergewissere Dich, daß die ***Klingon Honor Guard***-Spiel-CD-ROM in das Laufwerk eingelegt ist.
- Öffne das Menü „Start" in Windows 95 und dann die Untermenüs *Programme/MicroProse/Klingon Honor Guard*.
- Klicke auf die Option ***Klingon Honor Guard.***

Viel Spaß!

Erste Schritte

DaHjaj SuvwI''e' jIH
„Heute bin ich ein Krieger."
-Initiationsritual

Wenn ***Klingon Honor Guard*** beginnt, siehst Du das Hauptmenü. Es sind nur wenige Optionen verfügbar. Markiere eine Option mit den Pfeiltasten und drücke dann die **EINGABETASTE**, um sie auszuwählen.

Spiel	Beginn Dein Training in der Ehrengarde (den Einzelkampf), speichere einen Kampf, lade einen vorher gespeicherten Kampf, ändere die *Spieloptionen* oder beginn ein *Botmatch*.
Multiplayer	Richte einen Kampf mit mehreren Spielern ein und leite ihn, oder steige in einen Kampf ein, der von einem anderen Krieger geleitet wird (Einzelheiten findest Du im Abschnitt **Kampf mit mehreren Kriegern**).
Optionen	Konfiguriere verschiedene Aspekte des Spiels, einschließlich der Steuerung und der Waffenpriorität.
Audio/Video	Steuere die Anzeige und den Ton, einschließlich Auflösung, Lautstärke und Qualität.
Beenden	Beende ***Klingon Honor Guard*** und kehre zu Windows zurück. Diese Entscheidung mußt Du bestätigen.

Während eines Spiels kannst Du den Kampf unterbrechen und dieses Menü öffnen, indem Du **ESC** drückst. Wenn keine dieser Optionen gewünscht wird, kannst Du **ESC** nochmals drücken, um diesen Bildschirm zu schließen und zum Spiel zurückzukehren.

Beginn eines Einzelkampfs

Um Dein Training in der Ehrengarde zu beginnen, mußt Du **Spiel** aus dem *Hauptmenü* und dann **Neues Spiel** aus dem Menü *Spiel* wählen. Der erste Schritt besteht darin, einen Schwierigkeitsgrad für das Holoprogramm zu wählen. Wähle mit den Pfeiltasten oder den Maustasten einen Level aus. Drücke dann die **EINGABETASTE**. Bedenke, daß Du nur ein Rekrut bist, und es ist nicht unehrenhaft, mit einem leichten Level zu beginnen und sich dann nach oben vorzuarbeiten.

Nachdem Du einen Schwierigkeitsgrad gewählt hast, mußt Du Dich noch in der Datenbank des Trainingsprogramms registrieren lassen, um Dein Training beginnen zu können. Das ist ein einfacher Vorgang.

Name — Gib Deinen Kriegernamen ein. Im Kampfgetümmel ist keine Zeit für lange Namen, deshalb darf Dein Name nicht länger als acht (8) Zeichen sein.

Geschlecht — Gib mit den Pfeiltasten an, ob Du ein Kämpfer oder eine Kämpferin bist.

Wenn diese Einstellungen Deinen Wünschen entsprechen, wähle die Option **Spiel starten** und drücke die **EINGABETASTE**. Wenn Du zu diesem Zeitpunkt doch keinen Kampf beginnen möchtest, drücke statt dessen **ESC**.

Speichern und Laden von Spielen

Die wenigsten Krieger können das gesamte Trainingsprogramm in einer einzigen Sitzung absolvieren. Ein weiser Klingone weiß, daß er zwischen Kämpfen Ruhepausen einlegen muß (um die Waffen zu schärfen und Lieder zu verfassen). Wenn Du Dein Programm nicht speicherst, wirst Du bei der Rückkehr feststellen, daß alle Deine Taten umsonst waren.

Die wenigsten Krieger können das gesamte Trainingsprogramm in einer einzigen Sitzung absolvieren. Ein weiser Klingone weiß, daß er zwischen Kämpfen Ruhepausen einlegen muß (um die Waffen zu schärfen und Lieder zu verfassen). Wenn Du Dein Programm nicht speicherst, wirst Du bei der Rückkehr feststellen, daß alle Deine Taten umsonst waren.

Um den Status des aktuellen Kampfes zu speichern, wähle **Spiel** aus dem *Hauptmenü* und dann **Spiel speichern** aus dem *Menü Spiel*. Um ein gespeichertes Spiel zu laden, öffne das Menü **Spiel** vom *Hauptmenü* aus und wähle dann **Spiel laden**.

Es sind zehn (10) Speicherplätze für Spiele vorgesehen. Auf jedem Speicherplatz kann sich jeweils nur ein Spiel befinden; Du kannst also nur zehn Spiele auf einmal speichern. Wenn Du ein neues Spiel auf einem Speicherplatz speicherst, der bereits ein Spiel enthält, wird das alte gespeicherte Spiel überschrieben und geht verloren.

Beim Laden und Speichern mußt Du zuerst einen Speicherplatz wählen. Markiere einen Speicherplatz mit den Pfeiltasten und drücke dann die **EINGABETASTE**, um ihn auszuwählen. Wenn Du ein Spiel laden möchtest, ist das alles, und der Kampf beginnt sofort.

Wenn Du auf diesem Bildschirm doch keine Aktion vornehmen möchtest, drücke **ESC**, um zum Kampf zurückzukehren.

Anpassen des Spiels

Vor oder während des Spiels oder der Mission kannst Du die Funktionsweise von ***Klingon Honor Guard***, die Steuerung, das Aussehen und den Sound ändern. Mit den zwei Optionsmenüs kannst Du das Spiel an Deinen Kampfstil anpassen. Die zwei Optionsmenüs sind das Menü *Optionen* und das Menü *Audio/Video*.

Das Menü "Optionen"

Wenn Du **Optionen** aus dem *Hauptmenü* wählst, gelangst Du zum Menü *Optionen*. Diés ist die zentrale Steuerstelle, von der aus Du die Funktionsweise von ***Klingon Honor Guard*** konfigurieren kannst. Je besser Du mit der Kampfsituation zurechtkommst, desto wahrscheinlicher ist es, daß Du als Krieger Ruhm und Ehre erlangst. Dieses Menü enthält mehrere Optionen:

Zielautomatik Manchmal ist es schwierig, genau zu zielen. Wenn diese Option auf **Wahr** eingestellt ist, reicht es, wenn Du das Ziel beinahe triffst; die Zielautomatik kompensiert kleinere Fehler beim Zielen (sie reicht jedoch nicht aus, wenn Du das Ziel völlig verfehlst). Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen **Wahr** und **Falsch** um.

Mausempfind-lichkeit	Mit dieser Option kannst Du angeben, wie schnell und wie stark das Spiel auf Mausbewegungen reagieren soll. Je höher die Empfindlichkeit eingestellt ist, desto stärker ist die Reaktion auf kleine Bewegungen. Wähle die Einstellung, mit der Du am besten zurechtkommst.
Maus umkehren	Kehrt die Richtung um, in der die Mausblickfunktion reagiert, wenn Du die Maus vor- und zurückbewegst. Wenn diese Option aktiviert (**Wahr**) ist, blickst Du durch eine Bewegung nach vorn nach unten und durch eine Bewegung nach hinten nach oben; Rekruten, die Flugzeuge oder Flugsimulatoren kennen, werden mit diesem System vertraut sein. Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen **Wahr** und **Falsch** um.
Autozentr.	Wenn Du die temporäre Mausblickfunktion verwendest (um mit der Maus umherzuschauen), legt diese Option fest, ob die Ansicht automatisch auf den Blick nach vorn zurückschaltet, wenn Du die Mausblicktaste losläßt. Diese Einstellung bleibt wirkungslos, wenn „Mausblick immer" aktiviert ist. Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen Wahr und Falsch um.
Mausblick immer	Wenn diese Option auf **Wahr** eingestellt ist, befindet sich die Maus immer im Mausblickmodus. Wenn sie auf **Falsch** eingestellt ist, mußt Du die zugewiesene Mausblicktaste drücken, um in den Mausblickmodus zu schalten. Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen **Wahr** und **Falsch** um.
Blick automatisch geneigt	Wenn diese Option auf **Wahr** eingestellt ist, wird Dein Blickwinkel automatisch an die Neigung der Oberfläche angepaßt, auf der Du stehst. Du siehst zum Beispiel nach unten, wenn Du abwärts gehst. Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen **Wahr** und **Falsch** um.
Fadenkreuz	Mit dieser Option kannst Du aus verschiedenen Zielfadenkreuzen auswählen, die Du zum Zielen Deiner Waffe verwendest. Drücke die **EINGABETASTE** oder die Pfeiltasten nach links und rechts, um Dir die verschiedenen Möglichkeiten der Reihe nach anzusehen.
Schutzanzüge	Wenn Du die Kampfsichtgeräte und bestimmte Schutzanzüge aktivierst, kann Deine Sicht der Umgebung durch die Ausrüstung – Okulare und Helmvisiere – beeinträchtigt werden. Wenn Du auf den Realismus verzichten und Dein Gesichtsfeld nicht einschränken möchtest, dann stelle diese Option auf **Falsch** ein. Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen **Wahr** und **Falsch** um.

Ducken	Wenn Du diese Option aktivierst, kannst Du Dich in jeder Richtung schnell ducken, indem Du die entsprechende Bewegungstaste - Vorwärts, Zurück, Nach links gehen oder Nach rechts gehen - zweimal hintereinander kurz antippst. Drücke die **EINGABETASTE** oder die Pfeiltasten nach links und rechts, um diese Option zwischen **Aktiviert** und **Deaktiviert** umzuschalten.
Steuerung anpassen	Öffnet das Dialogfeld Steuerung. Wähle diese Option, um die Bewegungssteuerung, Waffen, Inventar usw. anzupassen. Einzelheiten findest Du im Abschnitt **Ändern der Konfiguration** unter **Die Steuerung**.
Waffenabfolge	Immer wenn Dir die Munition für die gerade verwendete Waffe ausgeht, zwingt Dich Dein Kampfinstinkt, zu einer anderen Waffe zu wechseln. Wenn Du eine neue Waffe aufhebst, kannst Du Dich damit bewaffnen. Welche Waffe Du in beiden Situationen *automatisch* wählst, wird aufgrund der Waffenabfolge entschieden. (Du kannst die Waffe stets manuell wechseln.) Die Waffen oben in der Liste haben die höchste Priorität, die Waffen unten in der Liste die niedrigste. Wähle eine Waffe und ändere dann mit den Pfeiltasten nach links und rechts ihre Stellung in der Liste.
HUD-Konfiguration	Mit dieser Option stellst Du das Standarderscheinungsbild der Datenanzeigen in der*Kampfansicht* ein, die auch als HUD (für Head-Up Display) bezeichnet wird. Drücke die **EINGABETASTE** oder die Pfeiltasten nach links und rechts, um die möglichen Einstellungen durchzugehen.
Auf und ab	Mit dieser Option kannst Du steuern, wie stark sich die Ansicht auf und ab neigt, während Du Dich bewegst. Dies ist lediglich ein visueller Effekt. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts oder verwende die Maus, um die Einstellung vorzunehmen.
Erweiterte Optionen	Hierdurch wird das Menü *Erweiterte Optionen* geöffnet, mit dem Du viele Aspekte des Spiels anpassen kannst. Diese Optionen sind größtenteils von der Hardware abhängig. Sofern Du nicht ganz genau weißt, was Du tust, solltest Du die Einstellungen nicht ändern. Siehe **Glossar der Begriffe in den Erweiterten Optionen**

Wenn Du die gewünschten Einstellungen vorgenommen hast, drücke **ESC**, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Deine Änderungen werden gespeichert und sofort umgesetzt.

Das Menü „Audio/Video"

Mit den Optionen im Menü *Audio/Video* konfigurierst Du, wie der Name schon sagt, Aussehen und Ton von ***Klingon Honor Guard***. Dies sind rein kosmetische Änderungen; sie haben keine Auswirkungen auf die Funktionsweise des Spiels, außer in den Fällen, wo eine niedrigere Einstellung die Geschwindigkeit des Spiels erhöht.

Helligkeit Wenn die Anzeige des Spiels für Dich zu dunkel oder zu hell ist, kannst Du die Gesamthelligkeit ändern. Das wird auch als „Gammakorrektur" bezeichnet. Stelle mit den Pfeiltasten nach links und rechts oder der Maus die gewünschte Helligkeit ein.

Vollbild ein/aus Wenn Du eine Vollbildansicht verwendest, schaltet diese Option die Anzeige in ein Fenster um; wenn bereits ein Fenster angezeigt wird, schaltet sie zum Vollbild um. Im allgemeinen läuft das Spiel in einem Fenster schneller. Drücke die **EINGABETASTE**, wenn diese Option ausgewählt ist, um den Wechsel durchzuführen.

Auflösung der auswählen Wähle mit den Pfeiltasten nach links und rechts die Bildschirmauflösung, mit das Spiel angezeigt werden soll. Mit einer niedrigeren Einstellung wird das Spiel möglicherweise schneller ausgeführt, aber mit höheren Einstellungen sieht es besser aus. Welche Einstellungen möglich sind, hängt von Deinem Computer und Deinem Bildschirm ab.

Texturdetails Mit dieser Option kannst Du die Detailgenauigkeit bei der Anzeige von Objekten im Spiel (einschließlich Wänden) geringfügig reduzieren. Wenn Du die Einstellung **Niedrig** verwendest, wird das Spiel möglicherweise schneller ausgeführt. Drücke die **EINGABETASTE** oder die Pfeiltasten nach links und rechts, um zwischen den Einstellungen **Hoch** und **Niedrig** umzuschalten.

Musiklautstärke Wähle diese Option und stelle dann mit den Pfeiltasten nach links und rechts oder der Maus die Lautstärke derMusik ein.

CD-Musik Mit dieser Option legst Du fest, ob während des Spiels die Musik auf der CD abgespielt wird. Mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach rechts und links kannst Du diese Option ein- und ausschalten.

Soundqualität Diese Einstellung steuert (soweit möglich), wie gut die Musik und die Soundeffekte im Spiel klingen. Wenn Du die Einstellung **Niedrig** verwendest, wird das Spiel möglicherweise schneller ausgeführt. Drücke die **EINGABETASTE** oder die Pfeiltasten nach links und rechts, um zwischen den Einstellungen **Hoch** und **Niedrig** umzuschalten.

Wenn Du die gewünschten Einstellungen vorgenommen hast, drücke **ESC**, um zum Hauptmenü zurückzukehren. Deine Änderungen werden gespeichert und sofort umgesetzt.

Die Steuerung

bISeH'laH'be'chugh SoH bIra'laH'be
„Wenn Du Dich selbst nicht unter Kontrolle hast, kannst Du anderen keine Befehle erteilen."
-Klingonisches Sprichwort

Als Mitglied der Ehrengarde steuerst Du Deine Bewegungen, Deine Waffen, Deinen Blickpunkt und andere Aktivitäten mit den Standard-Eingabegeräten Deines Computers: Tastatur, Maus und Joystick. Zu jeder Aktion gehört eine Standardtaste oder eine Standardbewegung, aber die Steuerung ist vollständig konfigurierbar, das heißt, Du kannst beinahe alle Elemente nach Deinen Wünschen anpassen. Ein Klingonenkrieger muß jeden Vorteil im Kampf nutzen, und eine leistungsstarke Konfiguration kann der Schlüssel zum Erfolg sein.

Vor der Erklärung, wie die Standardkonfiguration aussieht und wie Du sie änderst, folgen hier einige kurze Hinweise zu den häufigsten Eingabegeräten.

Tastatur Die Tastatur ist das beste Eingabegerät für Text, aber sie eignet sich auch gut zur Steuerung anderer Aufgaben. Wenn Du Software oder ein Peripheriegerät verwendest, daß die Tasten Deiner Tastatur anders zuweist, übernimmt ***Klingon Honor Guard*** diese neue Zuweisung. Das Spiel ändert diese Neuzuweisung also nicht.

Maus Dies Maus ist das beste Eingabegerät zum Auswählen von Optionen und zum Betätigen von Schaltflächen auf dem Bildschirm. Außerdem bietet sie eine Alternative zum Steuern von Bewegungen, Ansichten und Waffen. Jeden Maustyp, der mit Windows gut funktioniert, kannst Du für dieses Spiel verwenden.

In diesem Handbuch wird die Standardterminologie für die Maussteuerung verwendet. Wenn Du damit nicht vertraut bist, sieh Dir die folgende Liste an:

Klicken	Die linke Maustaste drücken.
Rechts klicken	Die rechte Maustaste drücken..
Ziehen	Die gedrückt halten, während Du die Maus bewegst.
Rechts ziehen	Die gedrückt halten, während Du die Maus bewegst.
Doppelklicken	Die zweimal kurz hintereinander drücken.

Joystick	Viele Spieler ziehen einen Joystick vor, um Bewegungen, Ansichten und Waffen zu steuern. ***Klingon Honor Guard*** unterstützt alle Joysticks, die mit der DirectInput-Software kompatibel sind.

Standardkonfiguration

Bevor Du die Steuerung neu konfigurierst, soltest Du die Standardeinstellungen kennen..

Unveränderliche Steuerelemente

Es gibt einige Steuerelemente, die Du nicht umkonfigurieren kannst. Dies sind Spielfunktionen, die Deine Kampfstärke nicht beeinflussen.

Esc Hauptmenü	Mit dieser Taste öffnest Du das *Hauptmenü*. In einem Einzelkampf wird hierdurch außerdem der Kampf unterbrochen. In einem Spiel mit mehreren Kriegern wird Deine Figur eingefroren, aber das Spiel läuft weiter.
F4 Fadenkreuz	Wenn Du das Fadenkreuz eingeblendet hast, kannst Du es mit dieser Taste ein- und ausschalten.
F5 HUD	Wenn Du einige oder alle der HUD-Anzeigen eingeblendet hast, kannst Du sie mit dieser Taste ausblenden.
F6 Automatisch speichern	Drücke diese Taste, um den aktuellen Spielstatus in der automatischen Sicherungsdatei zu speichern. Dieses automatisch gespeicherte Spiel unterscheidet sich von allen anderen gespeicherten insofern, als es keine der Spielspeicherpositionen belegt und nur mit der Funktion Automatisch laden geladen werden kann.
F7 Automatisch laden	Mit dieser Taste lädst Du das Spiel in der automatischen Sicherungsdatei. Wenn Du Dich mitten in einem anderen Spiel befindest, geht dieses Spiel verloren.
F11 Helligkeit	Das Spiel verfügt über acht Helligkeitsstufen (die auch als Gammakorrektur bezeichnet werden); welche Du verwendest, hängt von Deinem persönlichen Geschmack ab. Mit dieser Taste kannst Du nacheinander alle Einstellungen durchgehen.
F12 Vollbild	Schaltet die Vollbildansicht ein bzw. aus (wie die Option **Vollbild ein/aus**).

Tastatursteuerung

Der Tastatur sind mehr Befehle zugewiesen als jedem anderen Eingabegerät. Der Grund dafür ist, daß die Tastatur normalerweise viel mehr Tasten hat als Maus oder Joystick.

Bewegung	
Vorwärts	Pfeil nach ob
Zurück	Pfeil nach unten
Nach links wenden	‹
Nach rechts wenden	›
Nach links gehen	Pfeil nach links
Nach rechts gehen	Pfeil nach rechts
Springen/auf	Leertaste
Ducken/ab	c
Nach oben sehen	Bild auf
Nach unten sehen	Bild ab
Mausblick	M
Ansicht zentrieren	Ende
Gehen	Umschalttaste

Waffen	
D'k Tahg	1
Disruptor Pistol (Disruptorpistole)	2
Disruptor Rifle (Disruptorgewehr)	3
Bach'Hich	4
Ding-pach	5
Grenade Launcher (Granatwerfer)	6
Rocket Launcher (Raketenwerfer)	7
Sith Har Blaster (Sith-Har-Werfer)	8
Particle Disruptor Cannon (Partikeldispersionskanone)	9
Bat'leth	0
Nächste Waffe	/
Waffe abfeuern (primär)	STRG
Feuer (sekundär)	ALT

Inventar	
Nächstes Element	[
Vorheriges Element	]
Element aktivieren	EINGABE
Tarnanzug ein/aus	S
Tricorder ein/aus	T
Kampfsichtgerät ein/aus	G
Schwerkraftgürtel ein/aus	A

Verschiedenes	
Konsolen-Befehlszeile	**Tab**
Halbe Konsole ein/aus	~
Ganze Konsole ein/aus	**` (Akzent)**
Pause	**Pause**
Meldung an alle	T
Meldung an Team	Y

Die Bedeutungen einiger dieser Befehle sind nicht offensichtlich. Wenn Du eine Frage zu einem Befehl hast oder glaubst, daß Du ihn nicht ganz verstehst, lies weiter. Du solltest auch den Abschnitt **Umgebungsbedingungen** lesen, in dem erklärt wird, wie Du Dich in ungewohnten Umgebungen fortbewegst. Ein gut informierter Krieger hat bessere Überlebenschancen.

Vorwärts — In die Richtung gehen, in die Du blickst. Dies ist die Richtung, in die Deine Augen blicken, was nicht unbedingt der Stellung Deines Körpers entspricht. Wenn Du Dich zum Beispiel auf dem Grunde eines Teichs befindest und nach oben blickst, bedeutet „Vorwärts", daß Du nach oben schwimmst. Wenn der Befehl „Gehen" deaktiviert ist, bewegst Du Dich schneller.

Zurück — Entgegen der Richtung, in die Du blickst, zurückweichen. Wenn der Befehl „Gehen" deaktiviert ist, bewegst Du Dich schneller.

Nach links wenden — Deinen Körper nach links drehen.

Nach rechts wenden — Deinen Körper nach rechts drehen.

Nach links gehen	Nach links gehen, ohne Dich zu drehen (Seitenschritt).
Nach rechts gehen	Nach rechts gehen, ohne Dich zu drehen (Seitenschritt).
Zur Seite	Dieser Befehl hebt die Befehle „Nach links wenden" und „Nach rechts wenden" auf und führt statt dessen vorübergehend die Befehle „Nach links gehen" bzw. „Nach rechts gehen" aus.
Springen/auf	In die Bewegungsrichtung springen, nach oben klettern, schwimmen oder bewegen. Wenn Du springst, ist die Bewegungsrichtung immer „nach oben", relativ zu Deinen Füßen. Wenn Du still stehst, springst Du senkrecht nach oben. Andernfalls springst Du in die Richtung, in der Du Dich gerade bewegst.
Ducken/ab	Ducken (um Dich zu verstecken und Feinden mit weitreichenden Waffen weniger Angriffsfläche zu bieten), nach unten klettern, schwimmen oder bewegen. Solange Du die Taste gedrückt hältst, bleibst Du geduckt; wenn Du die Taste losläßt, richtest Du Dich auf. Im geduckten Zustand kannst Du Dich wie gewohnt bewegen, jedoch nicht so schnell.
Nach oben sehen	Den Kopf in den Nacken legen, um nach oben zu schauen. Dadurch wird die Stellung Deines Körpers nicht geändert.
Nach unten sehen	Den Kopf senken, um nach unten zu schauen. Dadurch wird die Stellung Deines Körpers nicht geändert.
Mausblick	Wenn Du einen der Befehle verwendet hast, mit denen die Blickrichtung geändert wird, richtest Du mit diesem Befehl den Blick wieder nach vorn. Dieser Befehl wird nicht benötigt und hat auch keine Wirkung, wenn die Option **Autozentr.** aktiviert ist.
Ansicht zentrieren	Wenn Du einen der Befehle verwendet hast, mit denen die Blickrichtung geändert wird, richtest Du mit diesem Befehl den Blick wieder nach vorn. Dieser Befehl wird nicht benötigt und hat auch keine Wirkung, wenn die Option **Autozentr.** aktiviert ist.
Gehen	So lange Du diese Taste gedrückt hältst, bewegst Du Dich langsamer. Standardmäßig läufst Du, mit dieser Taste verlangsamt sich Dein Schritt zum Gehen. Du solltest langsamer gehen, wenn Du Dich auf einem schwierigen Pfad bewegst.
D'k Tahg	Dein D'k Tahg-Messer ziehen.
Disruptor Pistol	Die Disruptorpistole ziehen (wenn Du eine hast).

Disruptor Rifle	Dich mit dem Disruptorgewehr bewaffnen (wenn Du eins hast).
Bach'Hich	Dich mit dem Bach'Hich-Angriffsdisruptor bewaffnen (wenn Du einen hast).
Ding-pach	Dich mit dem Ding-pach bewaffnen (wenn Du eins hast).
Grenade Launcher	Den Granatwerfer ziehen und laden (wenn Du einen hast).
Rocket Launcher	Den Trilithium-Raketenwerfer herausholen und laden (wenn Du einen hast).
Sith Har Blaster	Dich mit dem Sith-Har-Werfer bewaffnen (wenn Du einen hast).
Particle Disruptor Cannon	Dich mit der Partikeldispersionskanone bewaffnen (wenn Du eine hast).
Bat'leth	Alle anderen Waffen weglegen und Dich mit dem traditionellen Schwert der Ehre bewaffnen (wenn Du eins hast).
Nächste Waffe	Zur nächsten Waffe wechseln. Die Waffen sind der Reihe nach der obersten Reihe der Tastatur zugeordnet: D'k Tahg (1), Disruptorpistole (2) usw. bis Bat'leth (0).
Vorherige Waffe	Zur vorherigen Waffe wechseln.
Waffe abfeuern	Die Waffe, die Du gerade in der Hand hältst, in der primären Verwendungsweise benutzen: das Bat'leth schwingen, mit dem D'k Tahg zustoßen, eine Schußwaffe abfeuern usw. Die primären und sekundären Verwendungsweisen der einzelnen Waffen sind im Abschnitt **Deine Waffen** aufgeführt.
Feuer (sekundär)	Die Waffe, die Du gerade in der Hand hältst, in der sekundären Verwendungsweise benutzen: zum Beispiel ein Bat'leth werfen. Die primären und sekundären Verwendungsweisen der einzelnen Waffen sind im Abschnitt **Deine Waffen** aufgeführt.
Nächstes Element	Das nächste Element im Inventar auswählen.
Vorheriges Element	Das vorherige Element im Inventar auswählen.
Element aktivieren	Das derzeit im Inventar ausgewählte Element aktivieren oder verwenden (unabhängig davon, ob das *Inventar* geöffnet ist). In manchen Fällen wird hierdurch das gerade aktive Element deaktiviert

Tarnanzug	Den Tarnanzug sofort aktivieren (wenn Du einen hast), ohne das *Inventar* zu öffnen. Wenn der Anzug bereits aktiv ist, wird er durch diesen Befehl deaktiviert. Wenn Du diesen Befehl wählst, wird der Tarnanzug zum aktuellen Inventarelement.
Tricorder	Den Tricorder sofort aktivieren (wenn Du einen hast), ohne das *Inventar* zu öffnen. Wenn der Tricorder bereits aktiv ist, wird er durch diesen Befehl deaktiviert. Wenn Du diesen Befehl wählst, wird der Tricorder zum aktuellen Inventarelement.
Kampfsichtgerät	Das Kampfsichtgerät sofort aktivieren (wenn Du eins hast), ohne das *Inventar* zu öffnen. Wenn das Kampfsichtgerät bereits aktiv ist, wird es durch diesen Befehl deaktiviert. Wenn Du diesen Befehl wählst, wird das Kampfsichtgerät zum aktuellen Inventarelement.
Schwerkraftgürtel	Den Schwerkraftgürtel sofort aktivieren (wenn Du einen hast), ohne das *Inventar* zu öffnen. Wenn der Gürtel bereits aktiv ist, wird er durch diesen Befehl deaktiviert. Wenn Du diesen Befehl wählst, wird der Gürtel zum aktuellen Inventarelement.
Konsolen-Befehlszeile	Ruft eine Befehlszeile auf. (Eine detailliertere Beschreibung findest Du imAbschnitt **Die Konsole**.)
Halbe Konsole	Das Konsolenfenster in einer Hälfte des Bildschirms öffnen. Wähle diesen Befehl nochmals, um die Konsole wieder zu schließen. (Eine Erklärung des Konsolenfensters findest Du im Abschnitt **Die Konsole**.)
Ganze Konsole	Ein *Konsolenfenster* in Bildschirmgröße aufrufen. Wiederhole diesen Befehl, um die Konsole zu schließen.
Pause	Das Spiel im Einzelkampf unterbrechen. Wähle den gleichen Befehl noch einmal, um den Kampf wieder aufzunehmen. Dieser Befehl ist in Spielen mit mehreren Kriegern deaktiviert.
Meldung an alle	Eine Meldung an alle Spieler in einem Spiel mit mehreren Kriegern senden. Dieser Befehl ist für den Einzelkampf deaktiviert.
Meldung an Team	Eine Meldung an alle Mitglieder Deines Teams in einem Spiel mit mehreren Kriegern senden. Dieser Befehl ist für den Einzelkampf deaktiviert

Maussteuerung

In der Tabelle unten ist die Standardsteuerung durch Mausbewegungen und Maustasten aufgeführt. Alle diese Befehle können konfiguriert werden. (Genaue Erklärungen der einzelnen Befehle findest Du im Abschnitt **Tastatursteuerung**.)

Nach unten sehen	Maus vorwärts
Nach oben sehen	Maus zurück
Nach links wenden	Maus nach links
Nach rechts wenden	Maus nach rechts
Waffe abfeuern (primär)	Klicken
Feuer (sekundär)	Mit der rechten Maustaste klicken

Joysticksteuerung

In der Tabelle unten ist die Standardsteuerung durch Joystickbewegungen und Joysticktasten aufgeführt. Alle diese Befehle können konfiguriert werden. (Genaue Erklärungen der einzelnen Befehle findest Du im Abschnitt **Tastatursteuerung**.)

Vorwärts	Vorwärts
Zurück	Griff zurück
Nach links wenden	Griff nach links
Nach rechts wenden	Griff nach rechts
Waffe abfeuern (primär)	Taste 1
Feuer (sekundär)	Doppelklick mit Taste 1
Zur Seite	Taste 2

Ändern der Konfiguration

Wenn die Standardkonfiguration der Befehle Deiner Kampftechnik nicht entspricht, kannst Du sie beliebig neu zuweisen. Mit Ausnahme der unveränderlichen Befehle kannst Du jeden Befehl jeder gültigen Eingabe zuweisen, einschließlich Maustasten, Joysticktasten und Tastaturtasten.

Keine Tastenkombinationen

Du kannst einen Befehl nicht einer Kombination von Tastaturtasten zuweisen - nicht einmal den Standardkombinationen. Du kannst zum Beispiel einen Befehl der STRG-TASTE oder der Taste A zuweisen, aber nicht der Kombination STRG+A.

So konfigurierst Du die Steuerung:

- Drücke **Esc**, um das Hauptmenü zu öffnen.
- Wähle **Optionen**, um das Menü *Optionen* zu öffnen.
- Wähle die Option **Steuerung anpassen**, um das Dialogfeld *Steuerung* aufzurufen.

TIm Dialogfeld *Steuerung* sind alle konfigurierbaren Befehle zusammen mit der aktuellen Steuertaste oder Steuerbewegung aufgelistet.

- Wähle (markiere) einen Befehl, indem Du mit den Pfeiltasten durch die Liste gehst, bis Du zu diesem Befehl gelangst.
- Drücke die **EINGABETASTE**, um mit der Neuzuweisung dieses Befehls zu beginnen.
- Drücke die Taste oder führe die Bewegung aus, die Du dem ausgewählten Befehl zuweisen möchtest. Sei vorsichtig, denn die Aktion, die Du zu diesem Zeitpunkt ausführst, hat nicht die übliche Wirkung, sondern wird dem ausgewählten Befehl zugewiesen.
- Wiederhole diesen Vorgang, bis die Steuerung nach Deinen Wünschen konfiguriert ist.

Wenn Du fertig bist, drücke einfach **Esc**, um das Dialogfeld *Steuerung* zu schließen. Deine Änderungen treten sofort in Kraft. Wenn Du die Befehle doch nicht neu konfigurieren willst oder einen Fehler machst und noch einmal von vorn anfangen mußt, wähle die letzte Option, **Auf Standards zurücksetzen**, um alle Änderungen zurückzunehmen und die *Steuerung* wieder auf die ursprüngliche Konfiguration zurückzusetzen.

Du solltest Dir die neue Konfiguration notieren, damit Du sie später nachschlagen kannst. Wenn Du jedoch vergessen hast, wie ein Befehl ausgeführt wird, kannst Du jederzeit zum Dialogfeld *Steuerung* zurückkehren und dort nachsehen.

Training und Kampf

SoHqeq; Suv rur, SuSuvmo'; qeq rur.
„Trainiere wie im Kampf, denn Du wirst wie im Training kämpfen."
-Sprichwort menschlicher Krieger

Wenn Du Dein Training beginnst, stehst Du unter der Aufsicht eines erfahrenen Kämpfers. Vor jeder Mission informiert er Dich über die Ziele, den zu erwartenden Widerstand und alle anderen wichtigen Aspekte. Nach diesem Briefing beginnt Deine Mission. Wenn Du das Briefing während der Mission noch einmal ansehen möchtest, kannst Du das mit der Option **Missionsbriefing wiederholen** im Menü *Spiel* tun.

Trainingsmissionen finden auf dem Holodeck statt. Das heißt aber nicht, daß Du nicht verletzt werden kannst - das wäre sinnlos und beleidigend; deshalb sind die Sicherheitsfunktionen deaktiviert. Es heißt lediglich, daß Du keine wirkliche Munition verbrauchst und keine echten Waffen benutzt.

Die Kampfansicht

Wenn Du Dich auf einer Mission befindest, kann die Ansicht Deiner Umgebung mehr Informationen enthalten, als Du erwarten würdest. Was Du siehst, hängt davon ab, welche der HUD-Konfigurationen aktiviert ist. Die Standardvorgabe, Konfiguration 1, enthält die meisten Informationen.

Der mittlere Teil der Ansicht zeigt Deine Umgebung sowie folgende Elemente:

Waffe Die Waffe, die Du in der Hand hältst, ist sichtbar.

Fadenkreuz Wenn das Zielfadenkreuz aktiviert ist, wird es an dem Punkt angezeigt, auf den Du zielst.

Tricorder Wenn Du einen Tricorder verwendest, sind Feinde und Gegenstände als rote und grüne Symbole sichtbar.

Statusanzeige

Sofern Du die Ansicht nicht so weit vergrößert hast, daß sie nicht mehr sichtbar sind, enthält die Anzeige außerdem folgende Elemente:

Waffenleiste Die *Waffenleiste* verläuft am unteren Rand der Anzeige. Sie zeigt alle Waffen, die Du besitzt, und die Waffe, die Du gerade in der Hand hältst, ist markiert.

Gesundheit/ Schutzanzug Links unten befindet sich ein Feld mit zwei wichtigen Informationen. Zuerst Deine derzeitige körperliche Verfassung; je höher die Zahl, desto weiter bist Du davon entfernt, Dein Missionsziel aufgrund verfrühten Todes zu verfehlen. Als zweites wird der Typ und der aktuelle Zustand Deines Schutzanzugs angezeigt, sofern Du gerade einen trägst. Einzelheiten über die verschiedenen Typen findest Du unter **Schutzanzüge** (im Abschnitt **Andere Ausrüstungsgegenstände**).

Munition Der *Munitionszähler* befindet sich unten rechts. Hier kannst Du nachprüfen, wieviel Munition Du noch für die Waffe hast, die Du gerade in der Hand hältst. Wenn die betreffende Munitionsart für mehrere Waffentypen verwendet werden kann, wird für jede dieser Waffen die gleiche Zahl angezeigt.

Inventar Oben rechts befindet sich das *Inventar*. Es zeigt, welches Element gerade ausgewählt ist. Um dieses Element zu verwenden, mußt Du die Steuertaste **Element aktivieren** drücken. Wenn Du Elemente wechselst, wird das Feld vergrößert und zeigt mehrere Elemente an. (Einzelheiten findest Du unter **Das Inventar**.)

Zeit/Meldung Das Feld links oben hat mehrere Funktionen. Wenn Dein Missionsziel in einem bestimmten Zeitraum erfüllt werden muß, erscheint eine Countdown-Zeitanzeige, damit Du die Zeit im Auge behalten kannst. Wenn Dein Ziel sich ändert oder neue Informationen verfügbar werden, während Du Dich mitten in einer Mission befindest, informieren Dich Deine Vorgesetzten so bald wie möglich. Ein Licht hier zeigt an, daß eine Meldung empfangen wurde und demnächst angezeigt wird.

Siege Diese Information wird nur bei einem Todesritual mit mehreren Kriegern angezeigt. Auf der rechten Seite der Anzeige wird im oberen Feld angegeben, wie viele Gegner Du insgesamt getötet hast.

Zusätzlich zu all diesen Informationen kannst Du noch ein *Konsolenfenster* öffnen. Einzelheiten darüber findest Du unter **Die Konsole**.

Das Inventar

Ein Krieger trägt immer nur ein Element mit sich - mehr wäre unnötig. Wenn Du bereits ein Element hast, brauchst Du Dir kein anderes der gleichen Art zu nehmen. Wenn Du jedoch ein Element trägst, das teilweise aufgebraucht ist, wäre es dumm, es nicht durch ein voll aufgeladenes, neues zu ersetzen. Natürlich solltest Du das alte Element zerstören, damit Deine Feinde es sich nicht nehmen.

Wenn das Inventarelement, das Du in der Hand hältst, nicht das gewünschte ist, kannst Du es wechseln.

- Unabhängig davon, ob das *Inventar* in Deiner HUD-Konfiguration sichtbar ist, kannst Du mit den Steuertasten für **Nächstes Element** und **Vorheriges Element** (die Standardvorgaben sind [und]) das gewünschte Element markieren.
- Drücke die **Eingabetaste**, um das markierte Element zum derzeit „aktiven" Element zu machen. (Dadurch wird das Element noch *nicht* benutzt.)

Wenn Du es Dir anders überlegst, drücke **Esc**, um das Inventar zu schließen, ohne ein anderes Element in die Hand zu nehmen.

Der Kampfinstinkt

Wenn Du bis jetzt überlebt hast, hat Dein Training in Dir den Kampfinstinkt des Kriegers geweckt. Das bedeutet, daß Dir bestimmte Aktionen in Fleisch und Blut übergegangen sind; Du denkst nicht lange nach, sondern handelst einfach. Das ist gut so.

Umgang mit Waffen

Wenn Du eine Waffe erhältst, die Du noch nicht hast, nimmst Du sie mit. Wenn dies das erste Mal ist, daß Du eine solche Waffe in der Hand hältst, bewaffnest Du Dich mit ihr, damit Du ihre Fähigkeiten bei der ersten Gelegenheit ausprobieren kannst. Jede Waffe enthält eine gewisse Menge Munition, so daß Du eine neue Waffe immer probeweise abfeuern kannst, sofern Du ein geeignetes Ziel findest.

Wenn Du eine Waffe findest, die Du bereits hast, gibt es keinen Grund, eine zweite Waffe des gleichen Typs mitzuführen. Du nimmst die Munition heraus und zerstörst die Waffe, damit Deine Feinde sie nicht finden und gegen Dich einsetzen können.

Wenn Dir die Munition für die gerade verwendete Waffe ausgeht, bewaffnest Du Dich sofort mit einem anderen Waffentyp. (Die Waffenabfolge kannst Du selbst anpassen. Einzelheiten findest Du im Abschnitt **Das Menü „Optionen"**.)

MUNITIONSHÖCHSTMENGEN

Wenn Du beschlossen hast, Munition mitzunehmen, steckst Du sie ein und benutzt sie, ohne lange darüber nachzudenken. Du bist aber auch zu intelligent, um Dich mit zuviel Munition zu belasten; überzählige Munition läßt Du einfach liegen.

Die Erfahrung lehrt, daß die im folgenden aufgeführten Mengen die Höchstmengen sind, die ein Klingonenkrieger tragen sollte. (Andere Lebewesen haben natürlich schon an viel weniger Munition zu schwer zu tragen.)

TYP	HÖCHSTMENGE
Dilithiumzelle	500
Brennstoffzelle	100
Rakete	50
Granate	50

Weitere Informationen über Munition findest Du im Abschnitt **Munition** unter **Andere Ausrüstungsgegenstände.**

Kampf mit Mehrern Kriegern

Heghlu'DI' mobbe'lu'chugh QaQqu' Hegh wanI
„Der Tod ist eine Erfahrung, die man teilen sollte."
-Klingonisches Sprichwort

Trainingsmissionen sind notwendig, um Deine Kampfkunst zu vervollkommnen, aber vom Computer generierte Hologramme sind keine wirklich würdigen Gegner. Für eine Schlacht, die Deine Instinkte weckt und Dein Blut zum Singen bringt, mußt Du richtigen Kriegern aus Fleisch und Blut gegenüberstehen. Dafür ist die Option **Multiplayer** vorgesehen.

Verbinden

Bevor Du einen Kampf mit mehreren Kriegern in ***Klingon Honor Guard*** beginnen kannst, mußt Du sicherstellen, daß Du mit mindestens einem anderen Computer über den Kommunikationstyp verbunden bist, den Du verwenden willst: einen Internet-Dienstanbieter oder ein lokales Netzwerk (LAN). Für diese Verbindung mußt Du selbst sorgen, und wir können Dir dazu keine Anweisungen geben.

Schlachtvorbereitungen

Wenn Du **Multiplayer** aus dem *Hauptmenü wählst*, gelangst Du sofort zum Menü *Multiplayer*. Es enthält mehrere Optionen.

In Spiel einsteigen	Biete an, in eine Schlacht einzusteigen, die ein anderer Krieger organisiert.
Spiel erstellen	Starte eine neue Schlacht mit mehreren Kriegern, bei der Du selbst der Spielleiter bist. Wenn Du ein Spiel erstellst, bist Du dafür verantwortlich, es so zu konfigurieren, daß es für jeden eine Herausforderung darstellt.
Spieler einrichten	Gib an, welche Eigenschaften Du in der Schlacht übernehmen willst.

Du kannst auch **Esc** drücken, um zum *Hauptmenü* zurückzukehren.

Bevor Du Dich in die Schlacht begibst, solltest Du **Spieler einrichten** wählen und Dein Aussehen im Kampf persönlich gestalten.

Name	Gib Deinen Namen ein. Du hast nur acht Zeichen zur Verfügung, also laß den Namen Deines Hauses und Deine Titel aus. Durch diesen Namen erfahren die anderen Krieger, wer Du bist. Einen falschen Namen zu verwenden ist genauso unehrenhaft, wie Deinem Opfer nicht Dein Gesicht zu zeigen.
Team	Gib an, welche Teamfarben Du tragen möchtest. Bei einem Teamspiel gibst Du durch die Farbwahl an, für welches Team Du kämpfen willst. In jedem anderen Spiel ist die Farbe bedeutungslos.
Haut	Die Farbe Deiner Uniform ändert nichts an Deinen Kampfkünsten, aber Deine Kampfgefährten können Dich leichter erkennen.

Wenn Du fertig bist, drücke **ESC**, um zum Menü *Multiplayer* zurückzukehren. Deine Einstellungen werden gespeichert.

Einsteigen in einen Kampf

Nachdem Du Dich als Spieler eingerichtet hast und beschlossen hast, daß Du an der Schlacht eines anderen Kriegers teilnehmen willst, mußt Du nur noch eine Schlacht ausfindig machen. Wenn Du **In Spiel einsteigen** aus dem Menü *Multiplayer* wählst, gelangst Du in das Menü *In Spiel einsteigen*. Was Du hier tun mußt, hängt davon ab, wo die gewünschte Schlacht stattfindet.

Lokale Server suchen	Wähle diese Option, wenn Du mit einem LAN verbunden bist, und drücke dann die **EINGABETASTE**, um das Netzwerk nach offenen Schlachten zu durchsuchen. Wenn die Liste erscheint, wähle mit den Pfeiltasten ein Spiel, und drücke dann die **EINGABETASTE**, um in diesen Kampf einzusteigen.

Aus bevorzugten Servern wählen IP-Adressen wieder und wieder eingeben zu müssen, kann die Geduld eines Kriegers auf eine harte Probe stellen. Mit dieser Funktion kannst Du Adressen, die Du häufig besuchst, in eine gespeicherte Liste eintragen, aus der Du dann später Adressen auswählen kannst. Wähle einen Speicherplatz und drücke dann die Pfeiltaste nach rechts, um die Informationen in diesem Speicherplatz zu ändern. Du mußt einen Namen für diesen Speicherplatz eingeben (am besten einen Namen, an dem Du die Adresse wiedererkennst) und natürlich die genaue Adresse. Wenn Du zu der Liste zurückkehrst, kannst Du versuchen, Dich mit dieser Adresse zu verbinden, indem Du einfach den Namen auswählst und die **EINGABETASTE** drückst.

Öffnen Wähle diese Option, wenn Du die genaue IP-Adresse des Servers kennst, mit dem Du Dich verbinden willst, dieser Server aber nicht in der Liste Deiner bevorzugten Server aufgeführt ist. Gib die Adresse ein und drücke dann die **EINGABETASTE**, um die Verbindung zu diesem Server aufzubauen.

Optimiert für Mit dieser Option wird das Spiel automatisch für eine reibungslose Kommunikation optimiert, basierend auf der Verbindungsmethode für die Schlacht. Wähle die beabsichtigte Verbindungsmethode: LAN, Internet (28,8 oder 33,6 kbps) oder Fast Internet (56 kbps und höher).

Wenn Du ein Spiel gefunden hast, mußt Du nur noch angeben, daß Du darin einsteigen möchtest. Der Kampf beginnt fast unverzüglich.

Organisieren einer Schlacht

Wenn Du es vorziehst, nicht in eine Schlacht einzusteigen, die von jemand anderem geleitet wird, kannst Du Deinen eigenen Kampf organisieren. Dadurch wirst Du zum Spielleiter des Kampfes. Als Spielleiter bist Du dafür verantwortlich, die Arena einzurichten, den Spieltyp zu bestimmen und den Kampf zu konfigurieren. Das ist kein schwieriger Vorgang, aber es sind viele Entscheidungen zu fällen. Zuerst mußt Du **Spiel erstellen** aus dem Menü *Multiplayer* wählen. Als nächstes mußt Du entscheiden, welche Art von Kampf gekämpft werden soll und wo er stattfinden soll.

Spiel auswählen Wähle mit den Pfeiltasten nach links und rechts die Art des Kampfes aus, die Du anbieten möchtest. Es gibt drei Arten von Schlachten mit mehreren Kriegern.

1) Beim **Todesritual** kämpft nach dem Motto „Jeder Klingone für sich" jeder Krieger gegen jeden anderen. In einem Netzwerkkampf können bis zu 8 Krieger miteinander kämpfen; in einer Internetschlacht bis zu 4.

2) **Teamspiel** ist ein Kampf zwischen Kriegerteams. Die Teams sind an ihrer Farbe zu erkennen, und jeder Krieger, der in den Kampf einsteigt, muß einem Team beitreten.

3) **Kooperativspiel** läßt mehrere Krieger gegen vom Computer generierte Gegner antreten. Bis zu 4 Krieger können zusammen gegen die Hologramm-Feinde kämpfen.

Ort auswählen Wähle diese Option, um festzulegen, wo die Schlacht mit mehreren Kriegern stattfindet. Du kannst eine der Missionen aus dem Einzelkampfspiel auswählen oder beliebige gültige Orte aus anderen Quellen, solange sie sich im richtigen Ordner befinden. (Einzelheiten findest Du unter **Erstellen eigener Missionen**.) Mit den Pfeiltasten gehst Du alle verfügbaren Orte nacheinander durch.

Zuletzt mußt Du die Schlacht konfigurieren. Wähle **Spiel konfigurieren**, um zur Liste der Optionen zu gelangen. Du kannst viele wichtige Eigenschaften des Kampfes steuern. Je nachdem, welche Art von Spiel Du erstellst, werden alle oder einige dieser Optionen angezeigt:

Abschußlimit Mit dieser Option kannst Du festlegen, daß der Kampf endet, wenn ein Krieger eine bestimmte Anzahl anderer Krieger getötet („abgeschossen") hat. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um diese Zahl zu erhöhen bzw. zu senken. Wenn Du kein Abschußlimit wünschst, stelle diese Zahl auf Null (0) ein.

Zeitlimit Mit dieser Option gibst Du an, ob der Kampf eine bestimmte Zeit oder unbegrenzt andauert. Wenn ein Zeitlimit festgelegt wird, endet die Schlacht nach dieser Zeit. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um die Zahl der Minuten zu erhöhen bzw. zu senken. Wenn Du kein Zeitlimit wünschst, stelle diese Zahl auf Null (0) ein.

Spielerhöchstzahl Stelle mit den Pfeiltasten nach links und rechts ein, wie viele Krieger höchstens an diesem Kampf teilnehmen dürfen.

Waffen bleiben Mit dieser Option gibst Du an, ob Waffen verschwinden, nachdem ein Krieger sie sich genommen hat. Wenn sie auf Wahr eingestellt ist, bleiben die Waffen weiterhin verfügbar, so daß nicht nur der erste, der sie findet, sondern auch weitere Krieger diese Waffe nutzen können. Ein Krieger, der diese bestimmte Waffe bereits aufgehoben hat, kann sie sich jedoch nicht noch einmal nehmen. Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen **Wahr** und **Falsch** um.

Anzahl der Bots „Bots" sind vom Computer gesteuerte Krieger (Kurzform von „Roboter"). Mit dieser Option steuerst Du, wie viele Bots es in Deiner Schlacht gibt. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um diese Zahl zu erhöhen bzw. zu senken.

Bots konfigurieren Mit diesem Menü kannst Du die Eigenschaften der vom Computer generierten Krieger festlegen, die Du in die Schlacht aufnehmen willst. Die Optionen in diesem Menü werden detailliert im Abschnitt **Botmatch** beschrieben.

Bots bei mehreren Spielern Wenn Du willst, kannst Du vom Computer gesteuerte Krieger in die Schlacht aufnehmen, indem Du diese Option auf **Wahr** einstellst. Bots dienen als Ablenkung und zusätzliche Erschwerung in einem Kampf oder einem bestimmten Level und können als Kämpfer einspringen, wenn zu wenig echte Krieger vorhanden sind. Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen **Wahr** und **Falsch** um.

HUD für Todesritual Mit dieser Option stellst Du das standardmäßige Erscheinungsbild der Datenanzeigen in der *Kampfansicht* (HUD) ein. Drücke die **EINGABETASTE** oder die Pfeiltasten nach links und rechts, um die möglichen Einstellungen durchzugehen.

Beschädigung durch eigenes können Team Hiermit stellst Du ein, ob Deine Waffen Krieger, mit denen Du zusammenarbeitest, und Mitglieder Deines eigenen Teams verletzen und wieviel Schaden solch ein Versehen anrichtet. Diese Einstellung ist eine Prozentskala, die in Schritten von 10% eingestellt wird. Wenn sie auf 0 (0,0) eingestellt ist, brauchst Du Dir keine Sorgen zu machen, daß Du Deine Mitstreiter verwunden könntest; wenn sie auf eins eingestellt ist (1,0), richten Schüsse auf Teammitglieder genausoviel Schaden wie Feindschüsse an; wenn sie auf genau die Hälfte eingestellt ist (0,5), richten sie nur halb so viel Schaden an. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um die Einstellung dieser Option zu ändern.

Wenn Du die Schlacht nach Deinen Wünschen konfiguriert hast, hast Du zwei Möglichkeiten, den Kampf auszuführen:

Spiel starten Richtet die Schlacht so ein, daß Dein *Spielleiter*-Computer sowohl als *Client*, auf dem das Spiel gespielt wird, als auch als *Server* dient, auf dem das Spiel ausgeführt wird und der alle Kommunikationsfunktionen übernimmt, die für ein Spiel mit mehreren Kriegern notwendig sind.

Dedizierten Server starten Wähle diese Option, wenn Du zwei Computer hast und das Spiel reibungsloser und (normalerweise) erheblich schneller ablaufen soll. Hierdurch wird die Schlacht so eingerichtet, daß *Dein Spielleiter*-Computer nur als *Server* fungiert, auf dem das Spiel ausgeführt wird und der alle Kommunikationsfunktionen übernimmt, die für ein Spiel mit mehreren Kriegern notwendig sind. Du mußt dann zu Deinem zweiten Computer gehen, um als *Client* in das Spiel einsteigen und an der Schlacht teilnehmen zu können.

Meldungen während der Schlacht

Eine Schlacht mit mehreren Kriegern läuft größtenteils genau wie ein normaler Kampf ab, außer daß Deine Gegner weniger leicht zu durchschauen, skrupelloser und unendlich viel schlauer sind als vom Computer generierte Feinde in einem Holodeck-Trainingsprogramm. Als Erleichterung (besonders bei Teamspielen) gibt es zwei zusätzliche Funktionen, die Dir die Kommunikation mit anderen lebendigen Kriegern in der Arena ermöglichen.

Meldung an alle Bei Todesritualen, Teamspielen und Kooperativspielen kannst Du Meldungen an alle Spieler im Spiel senden. Drücke die Steuerungstaste für Meldungen an alle (Standardvorgabe ist **T**), gib Deine Meldung ein, und drücke dann die **EINGABETASTE**, um sie zu senden.

Meldung an Team In Teamspielen kannst Du Meldungen senden, die nur von den Mitgliedern Deines Teams empfangen werden. Drücke die Steuerungstaste für die Teammeldung (Standardvorgabe ist **Y**), gib Deine Meldung ein, und drücke dann die **EINGABETASTE**, um sie zu senden.

Botmatch

Ein „Botmatch" ist eine Mischung aus Holodecktraining und richtigem Kampf; es ist ein Kampf mit mehreren Kriegern, bei dem jedoch nur ein Krieger lebendig ist: Du selbst. Das ist nicht das gleiche wie die Missionen im Einzelkampf. Im Botmatch haben die anderen Krieger nur ein einziges Ziel: Dich zu stellen und zu verletzen. Es entspricht genau einem Kampf mit mehreren Kriegern, mit dem Unterschied, daß alle Deine Feinde vom Computer generierte Hologramme sind. Zur Unterscheidung von den üblichen Feinden in Deinen Missionen werden diese entschlossenere Gegner als „Bots" (kurz für „Roboter") bezeichnet.

Wenn Du ein Botmatch starten möchtest, wähle **Botmatch** aus dem Menü *Spiel*. Viele der Einstellungen und Konfigurationsentscheidungen sind die gleichen wie für ein Spiel mit mehreren Spielern.

Spiel auswählen Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um anzugeben, welche Art von Schlacht Du einrichten möchtest. Es gibt drei Arten von Botmatch-Kämpfen.

1) Beim **Todesritual** kämpft nach dem Motto „Jeder Klingone für sich" jeder Krieger gegen jeden anderen.
2) **Teamspiel** ist ein Kampf zwischen Kriegerteams. Die Teams sind an ihrer Farbe zu erkennen, und einige Bots gehören zu Deinem Team.
3) **Kooperativspiel** läßt mehrere Krieger in Missionen gegen vom Computer generierte Gegner antreten. Im Botmatch sind die Krieger, mit denen Du zusammenarbeitest, Bots.

Ort auswählen Wähle diese Option, um festzulegen, wo das Botmatch stattfindet. Du kannst eine der Missionen aus dem Einzelkampfspiel auswählen oder beliebige gültige Orte aus anderen Quellen, solange sie sich im richtigen Ordner befinden. (Einzelheiten findest Du unter **Erstellen eigener Missionen**.) Mit den Pfeiltasten gehst Du alle verfügbaren Orte nacheinander durch.

Zuletzt mußt Du die Schlacht konfigurieren. Wähle **Spiel konfigurieren**, um zur Liste der Optionen zu gelangen. Du kannst viele wichtige Eigenschaften des Kampfes steuern. Je nachdem, welche Art von Spiel Du erstellst, werden alle oder einige dieser Optionen angezeigt:

Weniger brutal Mit dieser Option wird die Brutalität der Kampfszenen auf dem Bildschirm gesteuert. Wenn diese Option auf **Wahr** eingestellt ist, wird kein Blut abgebildet. Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen **Wahr** und **Falsch** um.

Abschußlimit Mit dieser Option kannst Du festlegen, daß der Kampf endet, wenn ein Krieger eine bestimmte Anzahl anderer Krieger getötet („abgeschossen") hat. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um diese Zahl zu erhöhen bzw. zu senken. Wenn Du kein Abschußlimit wünschst, stelle diese Zahl auf Null (0) ein.

Zeitlimit Mit dieser Option gibst Du an, ob der Kampf eine bestimmte Zeit oder unbegrenzt andauert. Wenn ein Zeitlimit festgelegt wird, endet die Schlacht nach dieser Zeit. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um die Zahl der Minuten zu erhöhen bzw. zu senken. Wenn Du kein Zeitlimit wünschst, stelle diese Zahl auf Null (0) ein.

Spielerhöchstzahl Stelle mit den Pfeiltasten nach links und rechts ein, wie viele Krieger (einschließlich Dir selbst und der Bots) höchstens an diesem Kampf teilnehmen dürfen. Die Anzahl der Feinde, die an dem ausgewählten Ort bereits vorhanden sind, ist darin nicht eingeschlossen.

Waffen bleiben Mit dieser Option gibst Du an, ob Waffen verschwinden, nachdem ein Krieger sie sich genommen hat. Wenn sie auf **Wahr** eingestellt ist, bleiben die Waffen weiterhin verfügbar, so daß nicht nur der erste, der sie findet, sondern auch weitere Krieger diese Waffe nutzen können. Ein Krieger, der diese bestimmte Waffe bereits aufgehoben hat, kann sie sich jedoch nicht noch einmal nehmen. Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen **Wahr** und **Falsch** um.

Anzahl der Bots Mit dieser Option steuerst Du, wie viele Bots es in der Schlacht gibt, die Du einrichtest. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um diese Zahl zu erhöhen bzw. zu senken.

Bots konfigurieren Hierdurch wird das Menü *Bots konfigurieren* geöffnet, mit dem Du die Eigenschaften der vom Computer generierten Krieger in der Schlacht steuern kannst.

1) **Auto-Kampflevel** legt fest, ob die Bots ihre Geschicklichkeit im Kampf während des Spiels an die Kampfkraft der wirklichen Krieger anpassen. Wenn diese Option auf **Wahr** eingestellt ist, werden die Bots gefährlicher, wenn die lebendigen Spieler im Kampf gut abschneiden, und weniger geschickt, wenn die lebendigen Krieger unterliegen. Schalte die Einstellung dieser Option mit der **EINGABETASTE** oder den Pfeiltasten nach links und rechts zwischen **Wahr** und **Falsch** um.

2) **Grundkampflevel** gibt an, wie stark alle Bots beim Beginn des Kampfes sind. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um diese Zahl zu erhöhen bzw. zu senken.

3) **Zufällige Reihenfolge** stellt sicher, daß jeder Kampf sich vom letzten unterscheidet. Wenn diese Option auf **Wahr** eingestellt ist, steigen die Bots nicht in der Reihenfolge ihrer Nummern in die Schlacht ein, sondern nach dem Zufallsprinzip. Wenn Du willst, daß die Bots in einer festen Reihenfolge entsprechend ihrer Nummern erscheinen, mußt Du diese Option auf **Falsch** einstellen. Drücke die **EINGABETASTE** oder die Pfeiltasten nach links und rechts, um die Einstellung dieser Option umzuschalten.

4) **Einzelne Bots konfigurieren** Mit dieser Option kannst Du das Erscheinungsbild einzelner Bots, ihren Namen und innerhalb gewisser Grenzen ihre Kampfkraft ändern.

1) **Bot Nr**. dient zur Identifikation des Bot. Mit dieser Option wählst Du den Bot aus, dessen Eigenschaften Du konfigurieren möchtest. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um diese Zahl zu erhöhen bzw. zu senken.
2) **Name** ist eine weitere Bezeichnung des Bot (zusätzlich zur Nummer), die in der Hitze des Gefechts eventuell leichter wiederzuerkennen ist. Es stehen nur acht Zeichen zur Verfügung, Du mußt Dich also kurz fassen.
3) **Klasse** ist der Typ des Bot, das heißt, welche Art von Krieger er darstellt. Drücke die Pfeiltasten, um die passende Rolle für den Bot auszuwählen.
4) **Haut** ist die Farbe der Uniform des Bot.
5) **Fester Kampflevel** legt fest, über wieviel Geschicklichkeit im Kampf der Bot beim Beginn der Schlacht verfügt. Diese Zahl gilt für diesen bestimmten Bot anstelle der Einstellung der Option **Grundkampflevel.**
6) **Team** gibt an, welche Teamfarben dieser Bot trägt. Bei einem Teamspiel wird hierdurch festgelegt, in welchem Team der Bot kämpft. (In anderen Spieltypen hat die Farbe keine Bedeutung.)

Bots in Multiplayer Diese Option legt fest, ob Bots an Spielen mit mehreren echten Spielern (im Gegensatz zum Botmatch) teilnehmen können. Wenn Du ein Botmatch einrichtest, sollte diese Option immer auf **Wahr** eingestellt sein. Drücke die **EINGABETASTE** oder die Pfeiltasten nach links und rechts, um die Einstellung dieser Option umzuschalten.

HUD für Todesritual Mit dieser Option stellst Du das standardmäßige Erscheinungsbild der Datenanzeigen in der *Kampfansicht* (HUD) ein. Drücke die **EINGABETASTE** oder die Pfeiltasten nach links und rechts, um die möglichen Einstellungen durchzugehen.

Beschädigung durch eigenes Team Hiermit stellst Du ein, ob Deine Waffen Bots, mit denen Du zusammenarbeitest, und Mitglieder Deines eigenen Teams verletzen können und wieviel Schaden solch ein Versehen anrichtet. Diese Einstellung ist eine Prozentskala, die in Schritten von 10% eingestellt wird. Wenn sie auf 0 (0,0) eingestellt ist, brauchst Du Dir keine Sorgen zu machen, daß Du Deine Mitstreiter verwunden könntest; wenn sie auf eins eingestellt ist (1,0), richten Schüsse auf Teammitglieder genausoviel Schaden wie Feindschüsse an; wenn sie auf genau die Hälfte eingestellt ist (0,5), richten sie nur halb so viel Schaden an. Drücke die Pfeiltasten nach links und rechts, um die Einstellung dieser Option zu ändern.

Wenn Du die Schlacht nach Deinen Wünschen konfiguriert hast, wähle **Spiel starten**, um sie zu beginnen.

Feindeskunde

Hoch jaghpu'Daj HoHbogh Suvwl' ylvup
„Bedaure den Krieger, der *alle* seine Feinde erschlägt."
-G'trok, Gedicht *Lu qeng*

Als Mitglied der Ehrengarde wirst Du nicht auf diplomatische Missionen geschickt. Aber daß es sich um eine militärische Mission handelt, heißt nicht, daß Du einfach alles töten sollst, was Dir in die Quere kommt. Wenn Du zum Beispiel ausgesandt wirst, einen Feind zum Verhör gefangen zu nehmen, würdest Du Dein Ziel verfehlen, wenn Du ihn töten würdest. Obwohl es gut ist, als erster zuzuschlagen, ist es auch weise, nur diejenigen anzugreifen, die eine Bedrohung für Dich darstellen. Auch in Feindesland ist nicht jeder ein Feind.

Im folgenden findest Du eine Einführung in die Klingonen und andere Lebewesen, auf die Du im Holodecktraining und, falls Du das erfolgreich absolvieren solltest, in zukünftigen Missionen treffen wirst.

Klingonen

Es ist eine Ehre, mit Klingonen kämpfen zu dürfen! Es gibt keinen befriedigenderen Gegner. Wenn Du den Sieg davonträgst, weißt Du, daß Du ihnen einen guten Tod ermöglicht hast. Wenn Du unterliegst, treffen wir uns in Sto-Vo-Kor!

Ein ehrenvoller Krieger zeigt seinem Feind sein Gesicht, aber nicht alle Klingonen sind ehrenvoll. Auch wenn Du mit einem Krieger kämpfst, den Du gut kennst, solltest Du Dich an das Sprichwort erinnern: „Vertrauen ist gut, aber behalte die Tür im Auge."

Wärter

Primärwaffe: Disruptor Pistol (Disruptorpistole)
Sekundärwaffe: D'k Tahg

Wenn Du auf dem Strafplaneten Rura Penthe einen Klingonen triffst, handelt es sich nicht um einen Gefangenen. Krieger, die ihren Dienst als Wärter absolvieren, wurden nicht aufgrund ihrer Kampfkraft ausgewählt, aber das heißt nicht, daß sie schlechte Kämpfer sind. Diese Klingonen haben ihre niedrige Aufgabe aufgrund von ehrlosen Handlungen und Sadismus erhalten. Das heißt vielleicht, daß sie besonders geeignet sind, ein vereistes Gefängnis voller außerklingonischer Krimineller zu bewachen, aber als Gegner darfst Du sie trotzdem nicht unterschätzen. Du mußt davon ausgehen, daß die Wärter zornig über ihre Versetzung sind - und Schießübungen auf einen Eindringling als eine willkommene Abwechslung betrachten.

Captain der Wärter

Primärwaffe: Disruptor Rifle (Disruptorgewehr)

Sekundärwaffe: Bat'leth

Jeder Wärter, der Rura Penthe lange genug überlebt, um Captain zu werden, ist ein gefährlicher Veteran vieler Kämpfe. Diese Klingonen sind aggressive Kämpfer, die sowohl die Gefangenen als auch die anderen Wärter mit eiserner Faust skrupellos unter Kontrolle halten. Die meisten Captains halten sich ein Wachtier, das mit kleineren Problemen allein fertig wird und bei stärkeren Feinden hilft.

Schlachtkreuzer der K't'inga-Klasse

Von allen Schiffen in den Verteidigungsstreitkräften des Klingonischen Imperiums haben die D-7-Schlachtkreuzer und ihre Varianten am längsten und zuverlässigsten ihren Dienst erfüllt. Die D-7-Variante der *K't'inga*-Klasse wurde an Sternzeit 7314,7 in Dienst genommen. Sie zeichnete sich durch Verbesserungen an den Waffensystemen und am Warpantrieb und später eine der ersten klingonischen Tarnvorrichtungen aus. *Das K't'inga*-Design selbst wurde in den letzten 80 Jahren mehrmals überarbeitet, und viele dieser Schiffe sind auch heute noch im Dienst, zusammen mit den moderneren Angriffskreuzern der *K'Vort*- und *Vor'cha*-Klasse.

Krieger des Hauses Duras

Primärwaffe: Disruptor Rifle (Disruptorgewehr)

Sekundärwaffe: D'k Tahg

Das Haus Duras ist seit vielen Generationen durch die Taten seines Oberhauptes in Khitomer und später im letzten Bürgerkrieg entehrt. Das heißt nicht, daß einzelne Krieger keine Ehre haben. Bring ihnen den gleichen Respekt entgegen wie allen Gegnern; sie sind trotz allem Klingonen.

Captain des Hauses Duras

Primärwaffe: Angriffsdisruptor (Assault Disruptor)

Sekundärwaffe: Bat'leth

Geschicklichkeit und Intelligenz sind nötig, um zum Rang eines Captain aufzusteigen. Beim Haus Duras kann man davon ausgehen, daß auch eine gewisse Verschlagenheit dazugehört. Unterschätze die Fähigkeiten dieser Krieger nicht; sie sind besonders gefährlich im Zweikampf.

Andere Feinde

Tiere und außerklingonische Kämpfer darfst Du nicht unterschätzen. Sie sind weder schwächer noch weniger gefährlich als Klingonen; oft sind sie sogar die tödlichsten Feinde. In der Regel macht der Kampf mit Außerklingonischen weniger Spaß als mit richtigen Kriegern. Der Grund dafür ist, daß im allgemeinen nur ein Klingone eine Schlacht richtig zu würdigen und zu genießen weiß. Das Blut der Außerklingonischen brennt nicht und singt auch nicht. Das heißt aber nicht, daß Du von keinem Feind geschlagen werden kannst, der kein Klingone ist - ganz im Gegenteil -, aber der Kampf wird Dir nicht soviel Genuß bereiten.

Große Tiere können sehr schwierige Gegner sein, und es ist immer ehrenvoll, einen starken Feind zu besiegen. Natürlich ist die Ehre für Dich größer, wenn Du Dich nicht auf den Vorteil überlegener Waffenstärke und sicherer Entfernung verläßt.

Andorianer

Primärwaffe: Disruptor Rifle (Disruptorgewehr)

Sekundärwaffe: Axt

Man sollte sich zwar nicht auf Gerüchte verlassen, aber oft steckt in solchen Geschichten ein wahrer Kern. In letzter Zeit wurde aus den entlegenen Gebieten des Imperiums berichtet, daß mehrere andorianische Schmugglerbanden nahe und vielleicht auch im klingonischen Gebiet operieren. Wenn eine Deiner Missionen Dich in diese Außengebiete führt, nimm Dich vor diesen Wesen in acht. Als Kämpfer ist der durchschnittliche Andorianer oft sogar einem kampferprobten Klingonenkrieger gewachsen, und diese gefährlichen Soldaten sind nicht leicht zu schlagen.

Captain der Andorianer

Primärwaffe: Sith Har Blaster (Sith-Har-Werfer)

Sekundärwaffe: Kurzschwert

Wenn Du auf mehrere Andorianer triffst, werden sie wahrscheinlich von einem kampferprobten Veteranen geführt. Fang nicht leichtfertig einen Kampf mit einem solchen Lebewesen an; obwohl solch ein Tod ehrenvoll ist, ist es noch ehrenvoller, Deine Mission zu erfüllen. Es ist bekannt, daß nur die besten und bewährtesten Klingonenkrieger bereit sind, sich einem hochrangigen Andorianer im Zweikampf zu stellen - und auch die nicht immer.

Angriffsdroide

Waffentyp I: Disruptor Rifle (Disruptorgewehr)

Waffentyp II: Assault Disruptor (Angriffsdisruptor)

Waffentyp III: Rocket Launcher (Raketenwerfer)

Automatische Wartungsroboter werden manchmal zum Tragen von Waffen konvertiert. Diese mobilen Waffenplattformen werden nicht direkt gesteuert, sondern sind programmiert, ihre Ziele selbst zu suchen und anzugreifen. Das tun sie, bis ihnen die Munition ausgeht oder sie zerstört werden. Maschinen zu bekämpfen, macht zwar keinen besonderen Spaß, ist aber oft eine große Herausforderung. Diese Waffen sind von Experten programmiert und können sehr gefährlich sein.

BIREQT

Angriff: Biß

Der *BireQT* ist ein großes und gefährliches Wassertier, das auf dem Strafplaneten Rura Penthe heimisch ist. Um von einem dieser Tiere angegriffen zu werden, mußt Du Dich im Wasser befinden. Der *BireQT* ist ein Allesfresser, der alles angreift, was in sein Territorium eindringt. Er läßt erst davon ab, wenn er getötet wird.

CHUCH bIQDEP

Angriff: Biß

Der *biQDep* ist ein großes und gefährliches Wassertier, das auf dem Strafplaneten Rura Penthe heimisch ist. Um von einem dieser Tiere angegriffen zu werden, mußt Du Dich im kalten Wasser befinden, in dem das Tier lebt. Diese Kratur ist ein Allesfresser, der alles angreift, was in sein Territorium eindringt. Er läßt erst davon ab, wenn er getötet wird.

Rura Penthe

Der Strafasteroid Rura Penthe ist einer unserer wirksamsten Gefängniskomplexe. Er ist im gesamten Quadranten als „Friedhof der Außerklingonischen" bekannt. Die Planetoidenoberfläche ist zugefroren und beinahe unbewohnbar für Humanoiden, obwohl einige einheimische Tiere wie das *Ro'Ped* und das *Bregit* im Überfluß sowohl auf der Oberfläche als auch in unterirdischen Höhlen und Flüssen zu finden sind. Die extremen Bedingungen auf der Oberfläche machen externe Wachtürme oder elektronische Barrieren unnötig. Der einzige Schutz ist ein Magnetschild, der die Verwendung von Transportern in und um das Gefängnis verhindert.

Rura Penthe ist außerdem einer der führenden Dilithiumproduzenten des Imperiums. Die von den Gefangenen geförderten Kristalle machen über 30 Prozent der von den klingonischen Verteidigungsstreitkräften verbrauchten Gesamtmenge aus.

WACHTIER

Angriff: Biß

Diese namenlosen Tiere sind auf dem Eisplaneten Rura Penthe heimisch. Einige wurden von den Gefängniswärtern gefangen und gezähmt, wobei gezähmt relativ zu verstehen ist. Die Tiere sind so angriffslustig, wie sie aussehen, und übernehmen eine wichtige Rolle bei der Kontrolle der neu eingetroffenen Gefangenen. Die Drohung, von ihnen gebissen zu werden, reicht normalerweise für jedes intelligente Wesen als Abschreckung aus, aber bei Bedarf werden diese Tiere auch losgelassen und verfehlen dann selten ihre Wirkung.

Lethiane

Angriff: Gedankenbrand

Wir wissen nur wenig über Lethianer; sie leben im Verborgenen und geben nur wenig über sich preis. Sie wurden jedoch im Kampf beobachtet und scheinen eine bestimmte Taktik zu verfolgen. Lethianer schleichen sich, manchmal mit Hilfe eines Tarnanzugs, dicht an ihr Ziel heran. Wenn sie nahe genug sind, erfaßt der Angreifer sein Opfer mit beiden Händen. Dann findet eine starke Entladung bioelektrischer Energie unbekannter Art statt - der Gedankenbrand - die dem Opfer mentale und körperliche Verletzungen zufügt. Es ist kein Schutz gegen diese Waffe bekannt - außer dem, Abstand zu halten.

Lethianer arbeiten manchmal mit andorianischen Schmugglern zusammen, und es gibt eine Reihe lethianischer Gefangener auf Rura Penthe.

Nausikaner

Primärwaffe: Grenade Launcher (Granatwerfer)

Sekundärwaffe: Messer

Nausikaner sind groß, übelgelaunt und angriffslustig. Als Gegner sind sie nicht zu unterschätzen, aber die Freude am Zweikampf mit ihnen wird dadurch getrübt, daß sie aus Wut kämpfen, nicht aus der gemeinsamen Lust am Kampf. Das Haus Duras soll nausikanische Söldner unterhalten. Wenn das wahr ist, dann stimmt wahrscheinlich auch das Gerücht, daß sie als persönliche Leibwachen agieren, wodurch die Ehrlosigkeit ihrer Auftraggeber weiter unter Beweis gestellt wird. Trotz ihrer Größe können Nausikaner schnell und wendig sein. Laß Dich niemals überreden, mit einem von ihnen zu trinken.

Ro'peD

Angriff: Zähne und Klauen

Von allen Tieren, die auf Rura Penthe heimisch sind, hat sich das Ro'peD als das gefährlichste erwiesen. Im Laufe der Jahre hat dieser riesige Zweifüßler ebenso viele Opfer gefordert wie die Kälte - unter den Gefangenen sowie den Wärtern. Es frißt seine Beute sowohl als Aas als auch lebend, und wenn ein Opfer zuviel Widerstand leistet, wartet das Ro'peD auch gern, bis es anderweitig umkommt.

Die Klauen und die Zähne des Tieres sind Deine erste Sorge, aber nicht die einzige. Diejenigen, die lange Zeit auf dem Eisplaneten gelebt haben, behaupten, daß die Schneefaust listiger als ein normales Tier ist. Das Ro'peD kann seine Umgebung als Waffe einsetzen und wirft manchmal aus der Ferne Objekte nach seiner Beute.

Automatische Wärter

Waffentyp I Disruptor Rifle (Disruptorgewehr)
Waffentyp II: Assault Disruptor (Angriffsdisruptor)
Waffentyp III: Rocket Launcher (Raketenwerfer)

In lebensfeindlicher Umgebung - oder wenn es mehr Orte zu bewachen gibt, als Krieger zur Verfügung stehen - kann ein automatischer Wärter den Platz eines lebenden Wärters einnehmen. Diese mobilen Waffen arbeiten autonom; sie greifen vorprogrammierte Feinde an und verteidigen sich, wenn auf sie geschossen wird. Automatische Wärter kämpfen, bis ihnen die Munition ausgeht oder sie zerstört werden.

Tar Chop

Irritierender Angriff: Biß

Gefährlicher Angriff: Schwanzstachel

Wenn Du noch nie ein Tar Chop gesehen hast, kannst Du Dich glücklich schätzen. Diese irritierenden kleinen Tiere leben auf vielen Welten des Imperiums, einschließlich Rura Penthe. Sie klettern außerdem an Bord jedes offenen Transportmittels, auch auf Raumschiffe. Wenn sie nicht ausgelöscht werden, vermehren sich diese Schädlinge zu großen Schwärmen und greifen jeden warmen Körper an, der sich in die Nähe ihres Verstecks begibt. Sie sind nicht stark, aber mit einem ganzen Schwarm von ihnen ist nicht zu spaßen.

Der Stich eines Tar Chop ist schwach giftig. Ein einziger Stich kann einen Klingonenkrieger nicht töten, aber viele Stiche schon. (Jede Waffe, die oft genug angewendet wird, kann tödlich sein.)

Targ

Angriff: Biß

Du weißt, was ein Targ ist. Womöglich hast Du als Kind einen als Haustier gehalten. Vielleicht hast Du auch erst vor kurzem Targ gegessen. Aber Du weißt vielleicht nicht, daß Targs zum Angriff abgerichtet werden können. Krieger des Hauses Duras sind mit solchen abgerichteten Targs gesehen worden.

Deine Waffen

leghlaHchu'be'chugh mIn lo'laHbe' taj jej
„Ein scharfes Messer ist nutzlos ohne ein scharfes Auge."
-Klingonisches Sprichwort

Du bist ein Klingone. Wenn Du außerdem ein Krieger sein willst, reicht es nicht, zu wissen, wie Du Waffen einsetzt. Du mußt Dich in der Kunst des Kampfes üben und einen Sinn für Ehre entwickeln, so daß Du Deine Waffen wie ein Klingone benutzt: voller Freude, aber nicht ohne Selbstbeherrschung.

Jede klingonische Waffe ist so ausgelegt, daß sie auf mehrere Arten eingesetzt werden kann. Deshalb hat jede Waffe, mit der Du Dich übst, eine primäre und eine sekundäre Funktion. Klingen wurden für den Nahkampf entwickelt und sind die besten Waffen für den Zweikampf. Eine wohlgefertigte, ausbalancierte Klinge kannst Du jedoch auch aus der Distanz einsetzen; ihre sekundäre Funktion findet sie als Wurfgeschoß.

Wurfgeschosse und Strahlenwaffen gibt es in verschiedenen Stärken und Reichweiten. Ihr Feuer setzt sich in einer geraden Linie fort, bis es auf einen Gegenstand trifft. Wurfgeschosse fliegen nur so weit, wie Du sie werfen kannst, aber die Reichweite von Strahlenwaffen und Raketen ist praktisch unbegrenzt. Andere Wurfgeschosse - Granaten, das Ding-pach und bestimmte Raketen - haben andere Eigenschaften, über die Du später mehr erfährst.

Wenn Dir die Munition für die benutzte Waffe ausgeht, mußt Du Dir sofort einen anderen Waffentyp besorgen. (Die Waffenauswahl wird in der Prioritätsliste festgelegt, die Du selbst bearbeiten kannst. Weitere Angaben findest Du im Abschnitt **Das Menü "Optionen"**.)

Daktahg (D'k Tahg)

Primärfunktion: Stichwaffe
Sekundärfunktion: Wurfgeschoß

Kein Klingonenkrieger trennt sich jemals freiwillig von seinem *D'k Tahg*. Diese traditionelle Klinge ist unerläßlich sowohl wenn die Ehre die zeremonielle Verwendung einer Waffe erfordert als auch im persönlichen Zweikampf.

Das Kriegermesser ist perfekt geeignet für den stillen Nahkampf. Es ist keine schwierige Waffe, aber es erfordert Geschicklichkeit und Erfahrung, es zu meistern. Ein *D'k Tahg* ist schnell, aber auch klein. Wenn Dein Gegner ein Bat'leth hat, solltest Du Dir auch selbst eine größere Klinge besorgen.

Jedes *D'k Tahg* ist eine gut ausbalancierte Waffe und kann deshalb auch als Wurfgeschoß verwendet werden. Wenn Du Dein Messer wirfst, mußt Du es auch wiederholen

Batleth (Bat'leth)

Primärfunktion: Hiebwaffe

Sekundärfunktion: Wurfgeschoß

Das *Bat'leth*, das Schwert der Ehre, wird seltener in Zeremonien verwendet als das *D'k Tahg*, aber ist eine stärkere Waffe. Wie das Kriegermesser ist das Schwert perfekt geeignet für den stillen Nahkampf, aber das Bat'leth ist länger und schwerer. Deshalb hat es eine größere Reichweite und mehr Wucht. *Dies* ist eine Waffe für einen Krieger.

Es ist meist nicht anzuraten, seine Waffe im Kampf wegzuwerfen, aber wenn Du ein Wurfgeschoß brauchst, kannst Du das Bat'leth werfen; das Schwert ist gut ausbalanciert, fliegt gerade und schlägt hart ein. Wenn Du Dein Schwert wirfst, mußt Du es auch wiederholen, damit es nicht in die falschen Hände fällt.

Das Geheimnis des ersten Bat'leth

Die heiligen Texte schweigen sich über den Ursprung des ersten Bat'leth-Schwerts aus. Über Generationen hinweg kannten nur hohe Geistliche diese Geschichte und gaben sie nur mündlich von Generation zu Generation weiter, damit sie nicht aufgezeichnet würde. Der Grund dafür war die Prophezeiung, daß Kahless eines Tages zurückkehren würde, um das klingonische Imperium zu führen. Wenn dieser Tag kommen würde, würden die Geistlichen den neuen Kahless prüfen, um sicherzugehen, daß es sich auch wirklich um Kahless den Unvergeßlichen und nicht um einen Betrüger handelte. Bis zu Kahless' Wiedergeburt kannten nur er und die hohen Geistlichen diese Geschichte.

Einst herrschte der Tyrann Molor über Qo'noS. Die mündliche Überlieferung berichtet, daß Kahless zum Vulkan Kri'stak zog. Dort ließ er eine Locke seines Haares in die Lava fallen, tauchte den brennenden Halbmond dann in den nahen See Lursor und drehte ihn zu einer Klinge. Er nahm diese neu geschmiedete Klinge und tötete Molor im Zweikampf.

Danach nannte Kahless der Unvergeßliche sein Schwert Bat'leth

Disruptor Pistol (Disruptorpistole)

Primäreinstellung: Energiestrahl

Sekundäreinstellung: Disruptorstrahl

Die Disruptorpistole ist eine tragbare Waffe, die jeder Krieger des Klingonischen Imperiums standardmäßig erhält. In der einen oder anderen Form ist diese Waffe seit vielen Jahren im Gebrauch. Sie ist jedoch nicht dasselbe wie die „Schalldisruptorpistole" Deines Großvaters - und für Deine Feinde ist sie viel gefährlicher. Obwohl der gerichtete Energiestrahl aus dieser kleinen Schußwaffe recht tödlich sein kann, ist die Disruptorpistole lediglich eine bequem tragbare Waffe; sie ist nicht leistungsfähig genug, um für eine ausgewachsene Militärmission zu genügen.

TDie Disruptorpistole wird durch Standard-Dilithiumzellen gespeist. Beim Abfeuern eines Disruptorstrahls wird ein Vielfaches der Energie für einen normalen Schuß verbraucht, aber auch viel mehr Zerstörung angerichtet.

Disruptor Rifle (Disruptorgewehr)

Primäreinstellung: Energiestrahl

Sekundäreinstellung: Disruptorstreuung

Viele erfahrene Krieger behaupten, daß es mit einem Disruptorgewehr leichter ist, genau zu zielen, als mit der Pistole. Das stimmt vielleicht, aber mit Sicherheit hat das Gewehr mehr Feuerkraft. Diese Waffe feuert eine schnelle Folge von Disruptorstrahlen, nicht nur einen einzelnen Schuß. Auch wenn Du nicht genau zielst, kannst Du die Schüsse streuen, um einen weiteren Bereich abzudecken. Der einzige Nachteil ist, daß das Gewehr seine Energie schneller aufbraucht als die Disruptorpistole.

Das Disruptorgewehr wird durch Standard-Dilithiumzellen gespeist. Wie bei der Pistole wird durch Abfeuern eines Disruptorstrahls ein Vielfaches der Energie für einen normalen Energiestrahl verbraucht. Das Ergebnis ist jedoch normalerweise sehr zufriedenstellend.

Bach High Assault Disruptor (Bach'High Angriffsdisruptor)

Primäreinstellung: Energiestrahl

Sekundäreinstellung: Disruptorstreuung

Wenn Du glaubst, daß das Disruptorgewehr nicht genug Schaden anrichtet, solltest Du Dich mit einem *Bach'Hich* bewaffnen. Der Angriffsdisruptor ist die stärkste Handfeuerwaffe des Imperiums.

Der Primärstrahl aus diesem Disruptor ist aus kurzer Distanz am effektivsten. Je weiter das Ziel entfernt ist, desto weiter wird der Strahl gestreut, wobei die Kraft des Strahls entsprechend abnimmt. In dieser *Streuentfernung* ist der beeinträchtigte Bereich relativ weit und der Strahl kann mehrere Ziele treffen, aber die einzelnen Ziele werden weniger stark beschädigt.

Wenn sich eine Gruppe von Feinden beieinander befindet, ist der Sekundärstrahl die bessere Wahl. Der *Bach'Hich* feuert zwei jeweils dreigeteilte Disruptorstöße. Das Ergebnis sind sechs Strahlen. Jeder von ihnen richtet größeren Schaden am Ziel an, als der gestreute Primärstrahl es vermöchte.

Der Bach'Hich-Angriffsdisruptor wird durch Standard-Dilithiumzellen gespeist. Wie bei allen Disruptorwaffen verbraucht der Sekundärstrahl wesentlich mehr Energie als der Primärstrahl.

Spinclaw (Ding-pach)

Primäreinstellung: Feuerscheibe

Sekundäreinstellung: Keine

Nicht jeder Krieger vermag das Ding-pach erfolgreich einzusetzen. Diese ungewöhnliche Waffe feuert eine rotierende Scheibe mit rasiermesserscharfem Rand, die alle Gegenstände, auf die sie trifft, einschneidet und von ihnen abprallt. Die Scheibe fliegt weiter, bis Du sie (mit dem Abzug) zurückrufst. Bedenke, daß die Flugbahn des Ding-pach durch die Umgebung beeinflußt wird; wenn Du in seiner Flugbahn stehst, wirst Du selbst verletzt.

Grenade Launcher (Granatwerfer)

Primärgeschoß: Trilithiumgranate

Sekundärgeschoß: Blitzgranate

Der Standardgranatwerfer des Imperiums feuert eine kleine Bombe ab. Diese Bombe ist ein ballistisches Geschoß, wie ein Stein, und verfügt nicht wie eine Rakete über einen eigenen Antrieb. Sie fliegt ein kurzes Stück und folgt dann den Gesetzen der Schwerkraft. Granaten fallen, springen und rollen. Diese Bomben sind darauf programmiert, beim Zusammenprall mit einem beliebigen Ziel zu detonieren. Wenn kein Ziel getroffen wird, detoniert die Granate nach drei Sekunden.

Im Training und auf Missionen für die Ehrengarde wirst Du wahrscheinlich zwei Arten von Granaten verwenden.

Trilithium-HE-Granate — Die Trilithium-Hochexplosivgranate ist eine einfache und effektive Bombe. Dieser Sprengsatz ist identisch mit dem Sprengkopf einer Standard-Trilithium-HE-Rakete; die beiden sind austauschbar. Der einzige Unterschied besteht darin, daß ein Granatwerfer das Antriebssystem der Rakete nicht aktiviert.

Blitzgranate — Blitzgranaten explodieren, verursachen aber keinen wirklichen Schaden. Sie bewirken bei jedem Feind, der sich in der Nähe der Explosion befindet, vorübergehend Blindheit, oft auch Taubheit und Schock, wodurch der Feind verwundbar wird. Es ziemt sich nicht, einen ehrenhaften Feind während dieses Zeitraums der Desorientierung anzugreifen, aber es ist nichts dagegen einzuwenden, wenn Du Dich in eine vorteilhafte Position bringst. Blitzgranaten sind wirkungslos gegenüber Feinden, die ihre Umgebung nicht primär über den Seh- und Hörsinn wahrnehmen.

Trilithium Rocket Launcher (Trilithium-Raketenwerfer)

Primärgeschoß: Trilithiumrakete

Sekundärgeschoß: Jägerrakete

Ein Raketenwerfer feuert explosive Geschosse mit eigenem Antrieb einzeln nacheinander ab. Die Reichweite dieser Geschosse ist nicht unbegrenzt, aber auf den meisten Planeten fliegen sie weiter, als Du sehen kannst. Ein weiser Krieger feuert nicht auf ein Ziel, das er nicht sehen kann, deshalb ist die Reichweite der Raketen nicht von Bedeutung.

Im Training und auf Missionen der Ehrengarde wirst Du wahrscheinlich zwei Arten von Raketen verwenden.

Trilithium-HE-Rakete — Die Funktion einer Trilithium-Hochexplosivrakete ist einfach zu verstehen. Sie fliegt in einer geraden Linie, bis sie auf ein festes Objekt trifft, und explodiert dann. Diese Rakete ist identisch mit einer Trilithium-HE-Granate; die beiden sind austauschbar. Der einzige Unterschied besteht darin, daß ein Granatwerfer das Antriebssystem der Rakete nicht aktiviert.

Jägerrakete

Eine Jägerrakete richtet nicht nur größeren Schaden an als eine Standard-Trilithiumrakete, sie verfügt auch über ein leistungsstarkes internes Ziel- und Leitsystem. Wenn sie abgefeuert wird, visiert der Sprengkopf sofort das nächste Ziel an, fliegt darauf zu und detoniert beim Aufprall. Die Sensoren der Jägerrakete sind auf einen vorwärts gerichteten Kegel mit einem Radius von etwa 45 Grad beschränkt. Wenn das Ziel diesen Kegel verläßt, stoppt die Rakete und schwebt auf der Stelle. Die Sensoren scannen wieder die gesamte Umgebung, um das Ziel wiederzufinden oder ein neues Ziel zu suchen. Dies ist der einzige schwere Nachteil an dieser Waffe: nach dem Abschuß können die Sensoren nicht zwischen Dir und Deinen Feinden unterscheiden. Wenn Du das nächste Lebewesen bist, wählt die Rakete unter Umständen Dich als neues Ziel. Wenn innerhalb von zwanzig Sekunden kein Ziel gefunden wird, explodiert der Sprengkopf auf der Stelle.

Was ist Trilithium?

Jedes Schulkind weiß von Dilithiumkristallen, die im Raumschiffantrieb eingesetzt werden. Die Eigenschaften von Trilithium sind zwar kein Geheimnis, aber weit weniger bekannt.

Trilithium ist eine gefährliche und instabile Verbindung. Geringe Mengen dieser hochgiftigen Substanz entstehen, wenn Dilithium intensiven Materie/Antimaterie-Reaktionen ausgesetzt wird, wie innerhalb der meisten Warp-Antriebe. Es ist ein unerwünschtes Nebenprodukt solcher Reaktionen, und wenn es sich ungehindert ansammelt, kann Trilithium schädliche Auswirkungen auf den Antriebskern haben.

Wenn die Sicherheitsmaßnahmen des Raumschiffs beachtet werden, ist Trilithium lediglich lästig. In den Händen eines Experten kann diese giftige Verbindung jedoch zum Hauptbestandteil eines extrem starken Sprengstoffs werden. Da dies die einzige bekannte Verwendung von Trilithium ist, ist der Transport und Handel mit Trilithium im gesamten Imperium strengen Regeln unterworfen und wird streng überwacht.

SithHar (Sith-Har-Werfer)

Primäreinstellung:	Partikelpulsstrahl
Sekundäreinstellung:	Zellentladung

Dies ist keine klingonische Waffe; sie wird nach einem dremanischen Entwurf vom *Sith Har*-Orden der Attentäter gefertigt. Sie ist effektiv und weitverbreitet, und Du solltest mit ihr vertraut sein. Diese Waffe kann einem Ziel enormen Schaden zufügen. Aufgrund dessen ist sie eine begehrte Waffe, und die Sith Har exportieren sie auf eine Reihe von Welten.

Der Sith-Har-Werfer feuert einen zielgerichteten Laser, der einen ionisierten Pfad zum Ziel erzeugt. (In der Atmosphäre wird die Luft ionisiert; im Vakuum dient der Laser selbst als Pfad.) Eine Nanosekunde später beginnt die Waffe eine Reihe zusammenhängender Stöße von beschleunigten subatomaren Partikeln zu feuern. Diese Partikel folgen dem ionisierten Pfad, um das Ziel zu treffen und zu beschädigen. Im Sekundärmodus wird die gesamte Energie in der Brennstoffzelle des Sith-Har-Werfers in einem einzigen, verheerenden Stoß entladen.

Der Sith-Har-Werfer wird durch speziell entwickelte Plasmabrennstoffzellen gespeist.

Drema IV und die Sith Har

Drema IV verfügt über reiche Dilithiumvorkommen. Unglücklicherweise für die Dremaner liegen diese Vorkommen in einer unüblichen Gitterform vor. Diese Struktur verstärkt die Umwandlung geologischer Wärme in mechanische Spannungen. Überdurchschnittliche tektonische Aktivität ist die Folge. Der Planet hat eine lange Geschichte beinahe ständiger seismischer Turbulenzen. Ein Nebeneffekt davon ist, daß Drema IV von häufigen, langen und heftigen elektrischen Stürmen geplagt wird.

Im Laufe der Jahrhunderte haben dremanische Wissenschaftler natürlich versucht, die elektrische Aktivität ihres Planeten besser zu verstehen. Da sie praktisch in einem Versuchslabor für Elektromagnetismus und Plasmaphysik leben, konzentrierte sich die frühe Technologie der Dremaner verständlicherweise auf die Physik ionisierter Plasmen, von denen Blitze eine Erscheinungsform sind. Es war vielleicht zu erwarten, daß früher oder später jemand auf der Grundlage dieses Wissens eine Waffe entwickeln würde.

Über den Sith Har-Orden der Attentäter ist nur wenig bekannt. Offensichtlich jedoch haben sie ihre charakteristische Waffe, den Sith-Har-Werfer, mit Hilfe dremanischer Technologie entwickelt. Laut einem allgemein als wahr akzeptierten, wenn auch nicht bewiesenen Gerücht liegt das

Particle Disperal Cannon (Partikeldispersionskanone)

Primäreinstellung:	Energiestoß
Sekundäreinstellung:	Strudel

Die experimentelle Partikeldispersionskanone ist die verheerendste persönliche Waffe, die das Imperium jemals entwickelt hat. Im Primärmodus feuert sie einen äußerst feuerstarken Energiestoß ab, der die Molekularstruktur jedes Ziels im Zielbereich effektiv auflöst. Auch wenn Du die Tatsache außer acht läßt, daß diese Art von Massenvernichtung ehrlos ist, hat diese Waffe immer noch einen schweren Nachteil: der Krieger, der sie abfeuert, kann in die Explosion hineingerissen und ebenfalls zerstört werden.

Die sekundäre Funktion der Partikeldispersionskanone kann ebenfalls nach hinten losgehen. Den Strudel kann man sich am besten als winzige Singularität vorstellen. Er saugt alle Objekte in seinem Einzugsbereich an - mitunter auch den Krieger, der die Kanone abgefeuert hat - und implodiert dann. Du brauchst nicht zu wissen, wie der Strudel funktioniert; es reicht, wenn Du weißt, daß er funktioniert.

Die Partikeldispersionskanone wird durch Standard-Dilithiumzellen gespeist.

Andere Ausrüstungs-gegenstände

Suvlu'taHvIS yapbe' HoS neH
„Brutale Kraft ist nicht der wichtigste Faktor in einem Kampf."
-Klingonisches Sprichwort

Waffen sind die interessantesten Ausrüstungsgegenstände, aber sie sind nicht das einzige, das ein Mitglied der Ehrengarde braucht. Du mußt viele verschiedene Geräte zu verwenden wissen, um Deinem Namen, Deinem Haus und dem Imperium Ruhm und Ehre zu bringen. Einige dieser Geräte erhältst Du von der Ehrengarde gestellt. Andere kannst Du während der Trainings und auf richtigen Missionen finden. Wissen ebnet den Weg zum Erfolg.

Munition

Die Waffen der Ehre haben Klingen und benötigen keine Munition. Die Wurfscheibe des Ding-pach gehört unzertrennlich zur Waffe selbst. Andere Waffen sind nur mit Munition einsatzbereit; ohne Munition sind sie nicht besser als ein Knüppel.

Während der Missionen solltest Du herumliegende Munition aufsammeln. Wenn Du sie nicht gebrauchen kannst, ist es oft ratsam, sie zu zerstören, damit sie nicht von anderen Kriegern verwendet werden kann. Die meisten Formen von Munition explodieren, wenn Du auf sie schießt. Du mußt jedoch den richtigen Zeitpunkt wählen; wenn Du für Deine Mission unbemerkt bleiben mußt, solltest Du keine lauten Explosionen verursachen, und Du solltest Dich auch nicht zu nahe an der Explosionstelle befinden.

Wie Du im Abschnitt **Deine Waffen** erfahren hast, benötigen verschiedene Waffen verschiedene Arten von Munition. Die Standard-Munitionstypen für Deine Waffen werden in zwei Größen gelagert; die kleinere Größe enthält weniger Einheiten, ist aber leichter zu tragen. Munitionskisten enthalten wesentlich mehr Munition, sind aber für den Gütertransport vorgesehen. Beachte, daß die Anzahl von Schüssen, die eine Energiequelle speisen kann, von der Waffenart und der Verwendungsart abhängen.

Dilithiumzellen

Standard-Dilithiumzellen werden im gesamten Imperium sowie den benachbarten Sektoren als Energiequellen für viele Geräte verwendet, sowohl für den militärischen als auch für den privaten Gebrauch. Deshalb sind sie relativ einfach erhältlich. Aus diesem und anderen Gründen verwenden alle Disruptorwaffen und die Partikeldispersionskanone Standard-Dilithiumzellen als Energiequelle..

Einzelne Dilithiumzelle = 5 Einheiten

Kiste mit fünf Zellen = 25 Einheiten

Trilithiumsprengstoff

Der vom Imperium verwendete Trilithiumsprengstoff kann ohne Modifikationen auf zweierlei Arten verwendet werden: als Rakete oder als Granate. So kann sowohl der Granatwerfer als auch der Trilithium-Raketenwerfer diesen Sprengstoff als Munition verwenden. Der einzige wirkliche Unterschied besteht darin, daß beim Abfeuern aus einem Granatwerfer das Miniantriebssystem des Sprengkopfs nicht aktiviert wird.

Wenn Trilithiumsprengstoff als Rakete verwendet wird, fliegt er in einer geraden Linie, bis er auf ein festes Objekt stößt, und explodiert dann. Als Granate folgt er einer ballistischen Flugbahn, deren Form von der Schwerkraft in der betreffenden Umgebung abhängt, und explodiert beim Auftreffen auf das Ziel bzw. nach 3 Sekunden.

Paket Trilithiumsprengstoff = 2 Raketengranaten

Kiste Trilithiumsprengstoff = 5 Raketengranaten

Praxis

Praxis war der primäre Energieproduzent des klingonischen Heimatplaneten, bis ein Bruch des Reaktorkerns an Sternzeit 9521,6 mehr als die Hälfte des Monds zerstörte. Die teilweise Zerstörung von Praxis war eines der Hauptmotive für die Friedensinitiative von Kanzler Gorkon am Ende des 23. Jahrhunderts, die als Meilenstein für unser derzeitiges Bündnis mit der Vereinten Föderation der Planeten diente.

Viele der Kraftwerke auf Praxis gibt es noch, obwohl die meisten von ihnen nicht mehr in Betrieb sind. Siedlungen sind auf den Überresten des Mondes ebenfalls keine übriggeblieben. Früher gab es auf Praxis jedoch mehrere blühende Siedlungen, unter anderem die berühmte Stadt Tong've, die der Herrscher Sompek vor über hundert Jahren zerstörte.

Plasmabrennstoffzellen

Der Sith-Har-Werfer, eine auf vielen Welten verbreitete Waffe, wird von speziell entwickelten Plasmabrennstoffzellen gespeist. Man weiß, daß es sich dabei im Prinzip um elektrische Batterien mit extrem hoher Kapazität handelt. Die dremanische Plasmatechnologie ist jedoch weiter fortgeschritten als die des Imperiums, und bisher ist ansonsten wenig über diese Waffen bekannt.

Der Sith-Har-Werfer kann sowohl einen zielgerichteten Laser als auch eine stetige Folge zusammenhängender Stöße von beschleunigten subatomaren Partikeln abfeuern. Die Plasmabrennstoffzelle ermöglicht außerdem eine sofortige Gesamtentladung, durch die ein einziger, massiver Partikelstoß erzeugt wird.

Einzelne Plasmabrennstoffzelle = 10 Einheiten

Kiste Plasmabrennstoffzellen = 50 Einheiten

D-12-Klasse: Bird-of-Prey

Birds-of-Prey waren ursprünglich als preiswerte Verstärkungsschiffe für die Klingonischen Verteidigungsstreitkräfte gedacht, aber sie waren so beliebt und bewährt, daß sie zum Standardschiff unserer Flotte wurden. Als neuere Version des ursprünglichen Aufklärers der B'rel-Klasse wurde die D-12 zum ersten Mal an Sternzeit 26209,0 in Dienst genommen. Obwohl eine ganze Reihe dieser Schiffe gebaut wurden, waren sie nur einige Jahre im Gebrauch, bevor sie wegen defekter Plasmaspiralen in der Tarnvorrichtung aus dem aktiven Dienst genommen wurden. Mehr als die Hälfte der D-12 wurden umgerüstet und für den lokalen Patrouillendienst in strategisch unbedeutenden Sternensystemen im Inneren des Imperiums eingesetzt. Die übrigen Schiffe wurden entweder verschrottet oder für den Privatgebrauch an hochstehende klingonische Familien verkauft.

Schutzanzüge

Im Zweikampf um eine Ehrensache sind Schutzanzüge fehl am Platz. Wenn Du Dich jedoch auf einer Mission für das Imperium befindest, ist es klug, einen Schutzanzug zu tragen, wenn einer verfügbar ist. Es ist nicht unehrenhaft, Dich zu schützen, und nur ein Narr würde sich dem Vakuum des Weltraums ohne einen Schutzanzug aussetzen. Als Mitglied der Ehrengarde mußt Du mit den folgenden Arten von Schutzanzügen vertraut sein.

Der **Kampfschutzanzug** ist ein leichter Kampfpanzer. Er bietet adäquaten Schutz gegen Waffen, schützt aber nicht gegen Vakuum, Umwelteinflüsse oder Wasser. Der Kampfschutzanzug ist nicht sehr robust, aber immer noch besser als gar kein Schutzanzug.

Einen **Vakuumanzug** brauchst Du, um im Weltraum überleben zu können, aber er bietet keinen Schutz gegen Waffen. Das Material des Anzugs schützt Dich gegen die Auswirkungen des Vakuums und giftiger Substanzen. Das Atemgerät hält Dich im luftleeren Raum oder in Räumen ohne Sauerstoff am Leben. Der Vakuumanzug verfügt außerdem über Stiefel mit magnetischen Sohlen, was in der Schwerelosigkeit von Vorteil ist. Wenn der Anzug zu stark beschädigt wird, wird er undicht und bietet keinen Schutz mehr.

Der **verstärkte Schutzanzug** ist der beste Schutzanzug, der bisher für Klingonen entwickelt wurde. Er bietet den bestmöglichen Schutz gegen Waffen, ohne die Bewegungsfreiheit beim Kampf einzuschränken. Dieser Schutzanzug schützt den Träger gegen Vakuum, giftige Substanzen und Ersticken, genau wie der Vakuumanzug, und hat ebenfalls magnetische Sohlen.

Der Hauptvorteil von Schutzanzügen besteht einfach darin, daß sie den Schaden abfangen, den sonst Dein Körper nehmen würde. Die Wirksamkeit eines Schutzanzugs hängt von seinem Zustand ab - je stärker der Anzug beschädigt wird, desto weniger kann er Dich schützen. Die folgende Tabelle zeigt die relative Widerstandskraft der verschiedenen Schutzanzugtypen.

TYP	WIDERSTANDSKRAFT	SCHUTZFUNKTION
Vakuumanzug	Niedrig	Vakuum, Ertrinken, giftige Substanzen
Kampfschutzanzug	Mittel	Giftige Substanzen
Verstärkter Schutzanzug	Hoch	Vakuum, Ertrinken, giftige Substanzen

Schlüssel

Während einer Mission gehst Du am besten davon aus, daß jede Tür, durch die Du hindurchgehen mußt, verschlossen sein wird. Die bevorzugte Methode zum Öffnen einer verschlossenen Tür ist ein Schlüssel. Das ist nicht nur leichter, als die Tür zu zerstören, sondern Du bleibst auch unbemerkt. Zu jeder Art von Tür gehört ein bestimmter Schlüsseltyp; die häufigsten Typen sind in der Tabelle unten aufgeführt. Wie Du an diese Schlüssel kommst, ist Deine Sache.

SCHLOSSTYP	SCHLÜSSEL
Codeschloß	Decodierungsmodul
DNA-Profil	Genetischer Schlüssel
Handflächenscanner	Digitaler Handabdruck
Passierschloß	Passierschlüssel
Netzhautscanner	Holographischer Netzhautprojektor
Stimmprofil	Stimmreproduktionsmodul

Jeder Schlüssel, den Du Dir nimmst, bleibt in Deinem Inventar, bis Du ihn verwendest, wegwirfst oder Deine Mission beendest.

Überwachungskameras

Du kannst nicht an zwei Orten gleichzeitig sein. Manchmal ist es jedoch erforderlich, einen strategisch wichtigen Bereich zu überwachen oder zu verteidigen, in dem Du Dich nicht aufhalten kannst. In dieser Situation ist eine ferngesteuerte Kamera praktisch. Beispielsweise könnte Dich Deine Mission in einen Frachtraum führen, der nur einen Ausgang hat, einen langen Korridor. Wenn Du eine Kamera am anderen Ende des Korridors plazierst und sie regelmäßig überprüfst, kannst Du verhindern, daß Deine Feinde Dich überraschen. Es gibt noch viele ähnliche Situationen.

Wenn Du eine Kamera in Deinem Inventar hast, bleibt sie inaktiv, bis Du sie plazierst. So plazierst Du eine Kamera:

- Tritt an die Oberfläche heran, an der Du die Kamera anbringen möchtest.
- Wenn Du nur eine Art von Kamera hast, drücke die **EINGABETASTE**, um diese Kamera auf der Oberfläche zu plazieren. Andernfalls mußt Du erst die gewünschte Kamera zum aktuellen Element in Deinem Inventar machen und dann die **EINGABETASTE** drücken, um sie auf der Oberfläche zu plazieren.

Wenn Du eine Kamera plaziert hast, dann wähle sie erneut aus dem Inventar, und drücke dann die Eingabetaste, um die Überwachungsschnittstelle zu öffnen. Deine Sicht ändert sich nun zu der Sicht durch die Linse der gewählten Kamera. Mit **Esc** kannst Du zur normalen Sicht zurückkehren. Jede Kamera arbeitet so lange, bis sie zerstört wird, und Du kannst auf die Kamera in dieser Zeit beliebig oft zugreifen. Es gibt drei Arten von Überwachungskameras.

Die Überwachungskamera des **TYPS I** ist stationär. Wenn Du sie aktivierst, siehst Du, was sich vor ihrer Linse befindet. Die Kamera des Typs 1 läßt sich nicht bewegen und hat keine weiteren Funktionen.

Die Kamera des **Typs II** ist flexibler als der Typ 1. Wenn sie aktiv ist, reagiert sie auf bestimmte Befehle:

Vorwärts	Kamera nach oben neigen
Zurück	Kamera nach unten neigen
Nach links wenden	Nach links schwenken
Nach rechts wenden	Nach rechts schwenken
Z	Vergrößern
X	Verkleinern

Kameras des **Typs III** umfassen alle Funktionen des **Typs II** und können zusätzlich als Waffen eingesetzt werden. In diese Kamera ist eine speziell modifizierte Disruptorpistole eingebaut. Wähle den Befehl **Waffe abfeuern**, um in die Richtung zu schießen, in die die Kamera weist.

Wie die meisten Geräte haben auch Kameras ihre Vor- und Nachteile. Während Du durch die Kameraschnittstelle blickst, kannst Du Dich nicht bewegen und auch nicht kämpfen.

TRICORDER

Dieses robuste Gerät wurde ursprünglich von den Wissenschaftlern der Föderation entwickelt. Ihre Besatzungsmitglieder haben viele Verwendungen für dieses Gerät. In Missionen der Ehrengarde dient es jedoch nur einem Zweck: Feinde und Geräte aufzuspüren.

Wenn Du den Tricorder aktivierst, siehst Du die ungefähre Position wichtiger Gegenstände, die nicht bereits sichtbar sind, zum Beispiel einen Hinterhalt hinter einer geschlossenen Tür. Feinde erscheinen rot, nützliche Gegenstände grün. Wenn der Tricorder aktiv ist, können feindliche Sensoren seine Aktivität aufspüren; Du kann also nicht unbemerkt scannen.

Kommunikator

Manchmal will sich ein schlauer Krieger eine aufregende Schlacht mit anderen teilen. Mit dem Kommunikator kannst Du dies tun. Wenn ein Schiff in der Nähe ist, kannst Du über den Kommunikator vorübergehend Verstärkung anfordern. Tu dies aber nicht, wenn Du Dich nahe an einer Wand oder in einem engen Raum befindest, sonst wird die angeforderte Unterstützung in einen festen Körper - eine Wand - gebeamt.

Der daraufhin entsandte Krieger kann seinen eigentlichen Pflichten aber nicht lange fernbleiben. Nach kurzer Zeit muß er auf sein Schiff zurück – falls er überlebt hat. Das heißt, daß er äußerst kampfwillig ist und so viel seiner Zeit mit Kämpfen verbringen wird wie möglich. Es wäre egoistisch von Dir, wenn Du Dich ihm in den Weg stellen würdest.

Medizinische Versorgung

Es ist nicht unehrenhaft, seine Wunden zwischen den Kämpfen zu verbinden. Eines Tages wirst Du die Narben mit Stolz tragen, aber bis dahin solltest Du dafür sorgen, daß Deine Verletzungen nicht den Erfolg Deiner Mission in Frage stellen.

Andere Rassen verstehen die klingonische Physiologie nicht richtig, und ein Großteil ihrer medizinischen Technologie nützt Dir nichts. Zwei der Standard-Medizinkoffer enthalten jedoch Verbände, Antiseptika und andere bedingt wirksame Mittel.

Ein **Medigerät** ist ein kleines, automatisiertes System; Du aktivierst es einfach, indem Du es in die Hand nimmst. Seine Sensoren versuchen, Deine Verletzungen zu diagnostizieren und die richtige Behandlung anzuwenden. Dieses Gerät ist nicht speziell für den klingonischen Körper programmiert und hat nur eine begrenzte Wirkung.

Der **Medikit** ähnelt dem Medigerät, ist aber besser ausgerüstet und weiter entwickelt. Sein größerer Datenspeicher enthält die meisten Informationen, die außerhalb des Imperiums über klingonische Medizin bekannt sind, und er hat eine größere Wirkung auf Dich.

Klingonische Medizin

wa'DIch 'oy'Qo batlh'e SID

„Vor allem schade nicht der Ehre des Patienten."

Dieses Lieblingssprichwort klingonischer Ärzte verdeutlicht, warum andere Kulturen unsere medizinische Wissenschaft als unvollständig erachten. In unserer ruhmreichen Geschichte hat es wenig Bedarf für die Formen von Medizin gegeben, die anderswo praktiziert werden. Wenn ein Krieger in der Schlacht verwundet wird, stirbt er entweder, oder er stirbt nicht. Er kriecht nicht zum Doktor und bettelt um Hilfe. Wenn es jedoch klar ist, daß die Wunden nicht tödlich sind, ist es nicht unehrenhaft, einen Bruch zu richten, damit der Krieger später wieder voll kampftauglich ist. Diese Einstellung ist auch bei Unfällen üblich.

Die Heilung von Krankheiten wird ebenfalls vielfach als unnötig betrachtet. „Kranke sollen sterben," heißt es, „denn sie sind schwach". Diese Einstellung gilt jedoch nicht für die Krankheitsvorbeuge, die eine anerkannte Wissenschaft darstellt.

Die Kontrolle über seinen Körper zu verlieren, aus welchem Grund auch immer, ist ... unangenehm. Deshalb ist es demütigend und entwürdigend, sich in die Hände eines Arztes zu begeben. Viele Krieger ziehen das *Hegh'bat* vor.

Kampfsichtgerät

Dieses Sichtgerät hat zwei Vorteile. In beleuchteten Bereichen schützt es Dich vor blendenden Blitzgranaten. In dunklen Umgebungen kannst Du mit Hilfe der Restlichtverstärkung sehen. Diese Funktion hat jedoch einen schweren Nachteil: Wenn Du von einer Blitzgranate getroffen wirst, während die Restlichtverstärkung aktiviert ist, wirst Du stärker und länger als üblich geblendet. Der Blitzschutz ist automatisch, aber im Dunklen mußt Du die Lichtverstärkung des Sichtgeräts aktivieren.

Schwerkraftgürtel

Dieser Gürtel ermöglicht seinem Träger einen kurzzeitigen, kontrollierten Flug. Während er aktiv ist, kannst Du die Richtung ändern und Dich wie gewohnt bewegen, außer daß Du, wenn Du nach oben oder unten blickst, Dich auch in diese Richtung bewegst und den Boden nicht berührst. Damit kannst Du Deine Bewegungen in der Schwerelosigkeit gut steuern.

Magnetstiefel

In der Schwerelosigkeit kann ein Krieger schnell die Kontrolle über eine Situation verlieren. Bewegungen werden linkisch und langsam. Kämpfen ist schwierig. In solchen Situationen solltest Du Magnetstiefel tragen, die manchmal fälschlicherweise als „Schwerkraftstiefel" bezeichnet werden. In der Schwerelosigkeit halten diese Stiefel Deine Füße an jeder geeigneten Oberfläche fest. Wenn sie zu Deiner Ausrüstung gehören, werden sie automatisch aktiviert, wenn Du eine schwerelose Umgebung betrittst. Die Energiezellen der Stiefel halten nicht ewig, deshalb solltest Du sie sparsam einsetzen.

Vakuumanzug und verstärkter Schutzanzug verfügen über eingebaute Magnetstiefel.

Tarnanzug

Ein erfahrener Krieger weiß, daß es mitunter ein weiser Zug sein kann, den Kampf zu meiden. Das ist besonders der Fall, wenn viele unwichtige Kämpfe Dich davon abhalten würden, Dein wahres Ziel zu erreichen. Wenn Unsichtbarkeit gewünscht ist, ist der Tarnanzug eine sinnvolle Ergänzung Deiner Kampfeskunst. Kleine holographische Bildprozessoren auf der Oberfläche dieses Anzugs scannen ständig Deine Umgebung und passen ihr Farbmuster entsprechend an. Der Träger ist am wenigsten sichtbar, wenn er absolut still steht; bei Bewegung ergibt sich aufgrund der Zeitverzögerung bei der Verarbeitung ein merkliches Flackern. Der Anzug braucht seinen Energievorrat schnell auf und sollte deshalb nur im Notfall verwendet werden.

Umgebungsbedingungen

qoH vuvbe' SuS
„Der Wind respektiert keine Narren."
-Kahless der Unvergeßliche

Ein Kampf findet nicht immer in einer vertrauten Umgebung statt. Als Mitglied der Ehrengarde mußt Du bereit sein, unter allen Bedingungen zu kämpfen, und ein geschickter Krieger achtet auf seine Umgebung, meidet die ihr innewohnenden Gefahren und nutzt jede ehrenhafte Gelegenheit zu seinem Vorteil.

Im folgenden findest Du einige kurze Ratschläge zu Situationen, Geräten und Objekten, die Du bei Missionen der Ehrengarde finden wirst. Die Liste ist nicht vollständig. Um würdig zu sein, in die Ehrengarde aufgenommen zu werden, mußt Du beweisen, daß Du Dich schnell an unbekannte Situationen anpassen kannst. Im Kampf ist Dein größter Vorteil Deine innere Stärke. Wie ein weiser Mensch einst sagte: „Deine Umgebung umfaßt alles um Dich herum, an Dir *und in Dir*."

Natürliche Umgebung

Wasser Manchmal mußt Du ins Wasser springen. Sei gewarnt, daß Du Dich dann zwar auf- und abbewegen, aber in jeder Richtung nicht so schnell wie gewöhnlich fortbewegen kannst. Wenn Du zu lange unter Wasser bleibst, ertrinkst Du.

Schwerelosigkeit Krieger finden sich oft in der Schwerelosigkeit, besonders beim Entern eines Schiffes. In der Schwerelosigkeit muß Du Magnetstiefel, einen Vakuumanzug oder Schwerkraftgürtel tragen. Ohne sie schwebst Du, und koordinierte Bewegungen werden sehr schwierig und langsam. Du kannst Dich von Schotts und Wänden abstoßen, indem Du Dich so vor sie stellst, daß Du sie ansiehst, und dann springst. Außerdem wirft Dich der Rückschlag einiger Waffen nach hinten.

Vakuum Sofern Du keine Sauerstoffquelle hast, wirst Du beim Kampf im luftleeren Raum schnell ersticken. Um Luft zu ringen und dabei zu verlieren gilt *nicht* als Tod im Kampf.

Geräte und Objekte

Alarmanlagen Es ist nicht ehrlos, sich zu verbergen. Oft mußt Du Dich bewegen, ohne entdeckt zu werden, um Dein wahres Ziel zu erreichen. Es ist jedoch schwierig, Deine Gegenwart in Bereichen zu verbergen, die mit Alarmanlagen ausgestattet sind. Ein Alarm kann nicht nur durch eine Wache ausgelöst werden. Automatische Alarme können durch Bewegungsmelder, Kameras und Sensoren, die auf Waffenfeuer reagieren, ausgelöst werden. Wenn ein Alarm ertönt, kannst Du davon ausgehen, daß Deine Feinde Verstärkung anfordern und wachsamer werden.

Kisten In Räumen, in denen Fracht gelagert oder umgeschlagen wird, findest Du oft Kisten. Sie sind leicht zu zerstören.

Replikator Wenn Du verwundet bist und keine medizinische Hilfe zur Hand ist, kann ein Replikator begrenzte Hilfe liefern. Replikatoren findest Du in Meßräumen und einigen Kabinen.Security Terminal These are for reconnaissance; they allow you to see the view from a security camera somewhere in the area.

Konsolen Steuerkonsolen findest Du überall dort, wo das Personal sie benötigen könnte. Diese Geräte haben viele Verwendungszwecke, aber sofern Du nicht spezielle Anweisungen erhalten hast, solltest Du sie ignorieren.

Transporter

Transporter wirst Du sicherlich kennen, auch wenn Du aus der entlegensten Provinz des Imperiums stammst. Während einer Mission kann diese Form des sofortigen Transports nützlich sein. Du mußt unbedingt wissen, wie Du Dich schnell an Dein Ziel beamst.

Wenn Du Dich entscheidest, einen Transporter zu benutzen, befolge dieses einfache Verfahren. Erfolgreiche Krieger halten diese Methode für die effizienteste. (Erfolglose Krieger können uns ihre Meinung leider nicht mehr mitteilen.)

1) Stell Dich auf die Transporterplattform.

Das ist alles.

Andere Erwägungen

Die folgenden Punkte sind für Training oder Kampf nicht unbedingt wichtig, aber sie können trotzdem hilfreich sein.

Die Konsole

Wenn das *Konsolenfenster* geöffnet ist, kannst Du *Konsolenbefehle* eingeben. Dadurch kannst Du die Funktionsweise der Missionen und der Kampfschnittstelle ändern. Eine Liste der Konsolenbefehle für ***Klingon Honor Guard*** und eine kurze Erklärung ihrer Funktionen findest Du in der Readme-Datei.

Konsolen-Befehlszeile	Rufe mit der **TABULATORTASTE** die Konsolen-Befehlszeile auf. Dabei wird kein weiteres Fenster geöffnet.
Halbe Konsole	Die Standardtaste zum Öffnen und Schließen eines *Konsolenfensters*, das die Hälfte des Bildschirms einnimmt, ist die **TABULATORTASTE**.
Volle Konsole	Die Standardtaste zum Öffnen und Schließen eines *Konsolenfensters*, das den gesamten Bildschirm einnimmt, ist die Akzenttaste (`).

Erstellen eigener Missionen

Klingon Honor Guard enthält eine nicht unterstützte Version des Level-Editors von *Unreal*. Mit diesem Dienstprogramm kannst Du eigene Missionen und Level für das Todesritual erstellen. Detaillierte Anweisungen zur Benutzung des Level-Editors findest Du auf der Website **www.uned.com**.

Andere Web-Sites

Paramount's Star Trek Continuum	www.startrek.com
Klingon Language Institute	www.kli.org/klihome,html
K'Mel's Guide to Klingon Cyberspace	www.geocities.com/area51/1908
Star Trek Gaming Central	www.keeg.com/starfleet
LCARS Star Trek Klingon Honor Guards	stfc.unrealnation.com

Kundendienst

Technische Hilfe

Falls Probleme mit dem Spiel auftreten, benötigen Sie vielleicht unsere Hilfe. Wir bekommen jeden Tag sehr viele Anrufe. Bitte halten Sie folgende Informationen bereit, damit wir Ihr Problem schneller behandeln können:

1. Vollständigen Produktnamen
2. Computertyp, inkl. genauer Spezifikationen
3. Windows®-Version
4. Größe des verfügbaren Arbeitsspeichers
5. Genauer Wortlaut der Fehlermeldung (falls verfügbar)
6. Die Versionsnummer des Spiels
7. Größe der Windows Auslagerungsdatei
8. Name alternativer Windows-Oberflächen bzw. -Erweiterungen (falls vorhanden)
9. Version des DirectX-Treibers
10. Gesamtgröße des im Computer installierten Arbeitsspeichers (RAM)

MSD-Bericht

Unter Umständen werden Sie von unseren Kundendienstmitarbeitern um einen MSD-Bericht gebeten. MSD ist ein Diagnoseprogramm, das die Ursachen für die häufigsten Kompatibilitätsprobleme an Ihrem PC feststellt, wenn Sie versuchen, das Spiel zu starten. Dieses Programm gehört zum Lieferumfang aller DOS- und Windows-Versionen. Benutzer von Windows® 95 müssen es jedoch erst von der Windows-CD auf Festplatte kopieren. Geben Sie dazu folgenden Befehl ein:

copy d:\other\msd\msd.exe c:\windows\command

Um den MSD-Bericht zu erstellen, beenden Sie zunächst Windows 3.x oder starten Sie Windows 95 im DOS-Modus. Legen Sie dann eine formatierte Diskette in Laufwerk A:, und geben Sie folgenden Befehl ein:

msd /f a:report.txt

Drucken Sie anschließend den Bericht aus, oder schicken Sie die Diskette an MicroProse (falls erforderlich).

So erreichen Sie uns

Rufen Sie uns Montag bis Freitag 14:00-17:00 Uhr unter folgender Telefonnummer an:
+49 (0) 1805 / 252565. Halten Sie Papier und Stift bereit.
Falls Sie uns ein Fax schicken wollen, lautet die Nummer +49 (0) 1805 / 252564
Alternativ können Sie Ihre Fragen auch per Post an unseren Kundendienst unter der angegebenen Adresse senden.

Bitte beachten Sie:

1 Wegen der Vielzahl unterschiedlicher Hardware- und Software- Kombinationen heutiger PCs ist es unter Umständen nötig, daß Sie Kontakt zu Ihrem Fachhändler oder Hardware-Lieferanten aufnehmen, damit das Spiel auch auf Ihrem Rechner laufen kann.

2 In sehr seltenen Fällen sind Software-Fehler die Ursache Ihrer Probleme. Geben Sie in einem solchen Fall das vollständige Produkt inkl. des Kaufnachweises an den Verkäufer zurück.

3 Sollten Sie den Eindruck haben, daß Sie das Produkt unvollständig erhalten haben, wenden Sie sich an den Verkäufer und bitten um Ersatz für das fehlende Teil.

MicroProse-Kundendienst

Großbritannien

Telefon: +44 (0) 1454 893900 (09.00-17:30 Uhr GMT/BST)
FAX: +44 (0) 1454 894296
MicroProse, The Ridge, Chipping Sodbury, South Glos BS37 6BN

Deutschland

MicroProse Software Distribution GmbH
Marktstrasse 1
33602 Bielefeld
Telefon: +49 (0) 1805 / 252565 (Montag bis Freitag
FAX: +49 (0) 1805 / 252564 14:00-17:00 Uhr)

USA

Telefon: +1 (0) 510 522 1164 (09.00-17.00 Pacific Time)
FAX: +1 (0) 510 522 9357
MicroProse, 2490 Mariner Square Loop, Alameda, California, 94501

Australien

MicroProse Customer Support Hotline
Telefon: 1902 262 667
Anruf wird mit $1,50 pro Minute berechnet. Beachten Sie, daß der Preis von öffentlichen Telefonzellen oder Mobiltelefonen höher ist.

Online-Dienste

CompuServe

MicroProse-Europa 71333,314
MicroProse-USA 76004,2144

Das MicroProse-Forum und die Bibliotheksbereiche finden Sie ebenfalls im Game Publishers Forum B (GO GAMBPUB)

Internet

E-Mail
Wenn Sie Fragen haben oder Hilfe benötigen, senden Sie Ihre Nachricht an folgende Adresse:

microprose_europe@compuserve.com (Großbritannien)
support@microprose.com (USA)
service@microprose.de (Deutschland)

FTP

Auf der FTP-Site von MicroProse finden Sie eine vollständige Software-Bibliothek mit den neuesten Updates, Demos und Produktinformationen. Die Adresse lautet:

ftp.microprose.com

World-Wide-Web
Auf unseren WWW-Seiten finden Sie Informationen über zahlreiche bereits veröffentlichte und angekündigte Produkte von MicroProse. Geben Sie folgende Adresse in Ihren Web-Browser ein, um unsere Web-Site zu besuchen:

http://www.microprose.com

MicroProse Ltd., The Ridge,
Chipping Sodbury, South Glos, BS37 6BN

Tastaturvarianten in anderen Sprachbereichen

Diese Simulation wurde für das englische (UK) Tastenfeld entworfen. Wir weisen Spieler in anderen europäischen Sprachbereichen darauf hin, daß sich das Tastenfeld für ihre Sprache etwas unterscheiden kann. Um solchen Spielern von MicroProse-Simulationen behilflich zu sein, haben wir Diagramme der UK-Tastaturen beigefügt:
Steht z.B. im Handbuch, daß Sie die Minustaste (-) betätigen sollen, suchen Sie die Position dieser Taste auf dem UK-Tastenfeld und drücken die Taste, die sich auf Ihrer Tastatur an der gleichen Stelle befindet. Ist der Simulation eine Tastaturmaske beigefügt, dann sind die Positionen der dem Spiel entsprechenden Tasten natürlich ganz eindeutig. Drücken Sie einfach die auf der Maske angegebene Taste.

Lizenzvertrag für MicroProse-Software

MICROPROSE RÄUMT DEM BENUTZER FÜR DIESES SOFTWAREPROGRAMM DIE IM FOLGENDEN BESCHRIEBENEN RECHTE EIN. INDEM SIE DIE VERPACKUNG ÖFFNEN ODER DIE SOFTWARE INSTALLIEREN, ERKLÄREN SIE SICH MIT DIESEN LIZENZBEDINGUNGEN EINVERSTANDEN

MicroProse räumt Ihnen eine nicht-exklusive Lizenz für die Software und die Dokumentation entsprechend der Bedingungen und Einschränkungen dieses Lizenzvertrags ein.

Dieses Handbuch und die Software sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Sie sind nicht berechtigt, das Programm oder das Handbuch oder Teile daraus außer zur Installation auf Ihrem Computer zu kopieren. Das Original und alle Sicherungskopien der Software und des Handbuchs dürfen nur auf einem einzigen Computer benutzt werden. Sie dürfen die Software von einem Computer auf den anderen übertragen, sofern die Software nur auf einem Computer benutzt wird. Sie dürfen die Software nicht über ein Netzwerk auf einen anderen Computer übertragen. Die Weitergabe von Kopien der Software an Dritte ist untersagt.

SIE DÜRFEN DAS PROGRAMM SOWIE ALLE KOPIEN AUSSER IM RAHMEN DER BEDINGUNGEN DIESES LIZENZVERTRAGS NICHT BENUTZEN, KOPIEREN, ÄNDERN, ÜBERTRAGEN, VERLEIHEN, VERMIETEN, ÜBERSETZEN, IN EINE PROGRAMMIERSPRACHE ODER EIN ANDERES PROGRAMMFORMAT UMWANDELN, DEKOMPILIEREN, WEDER IM GANZEN NOCH TEILWEISE.

Mitarbeiter

Entwicklungsteam

Spielentwurf	Christopher Clark
Produktion	Alex De Lucia Jay Luss
Entwurfsassistenz	David Ellis
Programmierung	Les Bird, Chefprogrammierer Mark Bradshaw Keith Verity Chris Taormino
KünstlerischeGestaltung	Daniel Mycka, Lead Artist Kevin Boehm John Cameron Katherine Seman Garcia Bob Kathman Barbara Bents Miller Charlie Shenton Jeff Skalski Murray Taylor Stacey Clark Tranter Frank Vivirito Ian Wilmoth
Gestaltung der Level	Christopher Clark Daniel Mycka Charlie Shenton Kevin Boehm Jeff Skalski
Programmierung Levels	Charlie Shenton Kevin Boehm Daniel Mycka Jeff Skalski James Wheeler with Bob Kathman and John Cameron
Programmierung der Todesritual-Level	Daniel Erat Tom Haskins Elite BEG CyberArtist
Sound & Musik	Roland Rizzo Mark Cromer Mark Reis

Stimmen	Mark Cromer Lani Minella Matthew Bell Paul Mogh Kathy Frawley Michael Dubose David Ellis Roland Rizzo Bob Kathman

Dokumentation

John Possidente
Reiko Yamamoto, Gestaltung & Entwurf

Qualitätssicherung

Projektleitung	Tim Beggs Jeff Smith
Tester	Paul Ambrose Matt Bitman Ellie Crawley Mike Davidson Ross Edwards Grant Frazier Mark Gutknecht Brad Hoppenstein Rosalie Kofsky Charles Lane Joe Lease Jason Lego Brandon Martin Rex Martin Tim McCracken Steve Purdie Sal Saccheri Rick Saffery Greg Schneider

Marketing

Mary Lynn Slattery, U.S.
Matt Carroll, International

Lokalisierung

Karen Ffinch
Sarah Collins
SDL International & Star Trek Associates

Qualitätssicherung der deutschen Version	Vansouk Lianemany Eddie Lai

Paramount Pictures

Lizenzierung	Juliet Dutton, Harry Lang
Inhaltliche Beratung	Michael Okuda, Denise Okuda Dan Curry

Stimmen

Tony Todd als Commander Kurn
Robert O'Reilly als Gowron
Gwynyth Walsh als B'Etor
Barbara March als Lursa

Besonderen Dank an:

Harry Denholm, Tim Sweeny und alle bei Epic Megagames™, Paul Mogh, Kathy Frawley, Rob Cloutier, Brian Bunning, Vik Long, Skip McIlvaine, Matt Ployhar, Brett Schneph, Guy Vardaman, Danny Sanchez, Robert Janney, Marisa Ong, Kathryn Lynch, Raul Aguilar, David Brow, Buzzy's Recording, Mike Corcoran, Don Howard, Rich Matheson, Michael Reis, Destin Strader, John Tackett, Brad Craig, Keith Kolosi, Diana Gowen, Zachary Sachen, Shu-ling Wu, James Clardy, und Andy Hess

Glossar der Begriffe in den Erweiterten Optionen

Erweiterte Optionen

Advanced	Erweitert
File System	Dateisystem
Reset To Defaults	Auf Standard zurücksetzen
Path	Pfad
Game Engine Settings	Einstellungen für die Spiel-Engine
Key Aliases	Tastatur-Shortcuts
Aliases	Shortcuts
Command	Befehl
Raw Key Bindings	Standard-Tastatur-Shortcuts
Audio	Audio
Ambient Factor	Umgebungslautstärke
Doppler speed	Doppler-Geschwindigkeit
Effects Channels	Effektkanäle
Latency	Latenzzeit
Low Sound Quality	Niedrige Soundqualität
Music Volume	Musiklautstärke
Output Rate	Ausgangsleistung
Reverse Stereo	Stereokanäle umkehren
Sound Volume	Effektlautstärke
Use 3d Hardware	3D-Hardware verwenden
Use CD Music	CD-Musik verwenden
Use Digital Music	Digitale Musik verwenden
Use Direct Sound	DirectSound verwenden
Use Filter	Filter verwenden
Use Reverb	Hall verwenden
Use Spatial	Raumklang verwenden
Use Stereo	Stereo verwenden
Use Surround	Surround verwenden
Display	Anzeige
Brightness	Helligkeit
Capture Mouse	Mausbewegung aufzeichnen
Curved Surfaces	Abgerundete Oberflächen
Low Detail Textures	Niedrige Texturdetails
No Lighting	Keine Lichtquelle
Screen Flashes	Bildschirmblinken
Slow Video Buffering	Langsames Video-Puffern
Startup Fullscreen	Vollbild bei Programmstart
Use Direct Draw	DirectDraw verwenden
Use Joystick	Joystick verwenden
Drivers	Treiber
AudioDevice	Audiogerät
Console	Konsole
Game Render Device	Renderer
Language	Sprache
Network Device	Netzwerkkarte
Editor	Editor
AutoSave	Automatisch speichern
Autosave Time Min...	Automatisch speichern alle ... Min
Edit Packages	Pakete bearbeiten
Colors	Farben
Grid	Raster
Grid Enabled	Raster anzeigen
Grid Size	Rastergröße
Snap Distance	Objekte einrasten
Snap Vertices	Scheitelpunkte einrasten
Rotation Grid	Rotationsraster
RotGrid Enabled	Rotationsraster anzeigen
RotGrid Size	Größe des Rotationsrasters
Game Types	Spielarten
Coop Play	Koopspiel

English	Deutsch
Admin Password	Admin-Kennwort
Auto Aim	Autom. zielen
Allow remote Admin	Remote-Verwaltung zulassen
Coop Weapoon Mode	Koop-Waffenmodus
Humans Only	Nur Menschen
Low Gore	Weniger brutal
Mute Spectators	Zuschauer stumm
No friendly Fire	Kein Beschuß durch Verbündete
No Monsters	Keine Monster
Shareware	Shareware
Difficulty	Schwierigkeitsstufe
Game Speed	Spielgeschwindigkeit
Max Spectators	Max. Anzahl der Zuschauer
Dark Match	Deathmatch
Change Levels	Level wechseln
MultiPlayer Bots	MultiPlayer-Bots
Frag Limit	Abschußlimit
Initial Bots	Bots zu Beginn
Max Players	Max. Anzahl Spieler
Time Limit	Zeitlimit
Deathmatch	Todesritual
King Of The Hill	King Of The Hill
Spawn In Team Area	Start im Teambereich
Friendly Fire Scale	Beschädigung durch eigenes Team
Goal Team Score	Punktzahl Team
Joystick	Joystick
Networking	Netzwerk
Master Server Uplink	Master Server Uplink
Comment String	Kommentar
Do Uplink	Uplink starten
Game Port	Game Port
Master Server Addr...	Master Server Adresse...
Server Beacon	Server Beacon
TCP/IP Network Play	TCP/IP Netzwerkspiel
Ack Time out	Timeout für Bestätigungen
Connection Time out	Timeout für Verbindung
Default Byte Limit	Standard Byte-Limit
Dumb Proxy Timeout	Timeout für Dialog-Proxy
Duplicate Client Mo...	Zweiter Client
Initial Connect Time...	Zeit für Anfangsverbindung...
Keep Alive Time	Zeit für Verbindung halten
Max Client Byte Limit	Max. Byte-Limit für Client
Max Ticks Per Second	Max. Ticks pro Sekunde
Server Travel Pause	Server-Wartezeit
Simulated Proxy Tim...	Simulierte Proxy-Zeit
Spawn Priority Seco...	Startpriorität (Sec.)...
Rendering	Rendern

Erweiterte Unreal-Optionen

Alt	Alt
Attn	Warnung
Backslash	Umgekehrter Schrägstrich
Backspace	Rücktaste
Cancel	Abbrechen
CapsLock	Feststelltaste
Comma	Komma
CrSel	Auswahl
Ctrl	Strg
Delete	Entf
Down	Nach unten
End	Ende
Enter	Eingabetaste
Equals	IstGleich
ErEof	Ende der Datei
Escape	Esc
Execute	Ausführen
ExSel	Auswahl aufheben
Help	Hilfe
home	Pos1
Insert	Einfg
Joy Pov Down	Joystick-Hütchen nach unten
Joy Pov Left	Joystick-Hütchen nach links
Joy Pov Right	Joystick-Hütchen nach rechts
Joy Pov Up	Joystick-Hütchen nach oben
Lcontrol	Linke Strg-Taste
Left	Nach links
Left Bracket	Klammer auf
Left Mouse	Linke Maustaste
LShift	Linke Umschalttaste
Middle Mouse	Mittlere Maustaste
Minus	Minus
Mouse W	Mausrad
Mouse Wheel Down	Mausrad nach unten
Mouse Wheel Up	Mausrad nach oben
Mouse X	Maus-X
Mouse Y	Maus-Y
Mouse Z	Maus-Z
No Name	Unbenannt
NumLock	Num
NumPad 0	0 (Zehnertastatur)
NumPad 1	1 (Zehnertastatur)
NumPad 2	2 (Zehnertastatur)
NumPad 3	3 (Zehnertastatur)
NumPad 4	4 (Zehnertastatur)
NumPad 5	5 (Zehnertastatur)
NumPad 6	6 (Zehnertastatur)
NumPad 7	7 (Zehnertastatur)
NumPad 8	8 (Zehnertastatur)
NumPad 9	9 (Zehnertastatur)
NumPad Period	Komma (Zehnertastatur)
Page Down	Bild nach unten
Page Up	Bild nach oben
Pause	Pause
Period	Punkt
Play	Spielen
Print	Druck
Print Scrn	S-Abf
Rcontrol	Rechte Strg-Taste
Right	Nach rechts
Right Bracket	Klammer zu
Right Mouse	Rechte Maustaste
Rshift	Rechte Umschalttaste
Scroll Lock	Rollen
Select	Auswählen
Semicolon	Semikolon
Separator	Trennzeichen
Shift	Umschalttaste

Single Quote	Apostroph
SLASH	Schrägstrich
Space	Leertaste
Struct Property 0	Struktureigenschaft 0
Tab	Tabulator
Tilde	Tilde
Up	Nach oben
Zoom	Zoom

MICROPROSE

MP393459MANR GERMAN
MICROPROSE LTD, THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, SOUTH GLOS BS37 6BN
Hergestellt in Großbritannien

MICROPROSE

Hergestellt in GB

Paramount

PART NUMBER MP393 459 MANR (German)